GT3 PHOTOS EXCLUSIVES - FINAL FANTASY X PREMIÈRES IMAGES

PlayStation®2 Magazine

Numéro 50 - Février 2001 - 49 F

T 6856 - 50 - 49,00 F

mbat à l'épée — Éditeur : Ubi Soft — Développeur : L[illegible]tweight — Internet : www.lightweight.co.jp/kengo (en japonais) — Disponible en mai 2001

10 démos

Moto GP
(Jouable)

Wild Wild Racing
(Jouable)

NHL 2001
(Jouable)

ISS
(Jouable)

Dynasty Warriors 2
(Jouable)

Orphen

Gran Turismo 3

EA Sports

Dead or Alive 2

Wonder
(Bandes-annonces)

Kengo

do Blade... Ce titre aura marqué les esprits mais n'aura pas connu le succès qu'il méritait, loin s'en faut. ...tar de Tobal - jeu de combat sublime s'il en est - Bushido Blade a fait figure de petite révolution et a inn... n'aurons toutefois eu droit, en France, qu'au premier épisode.

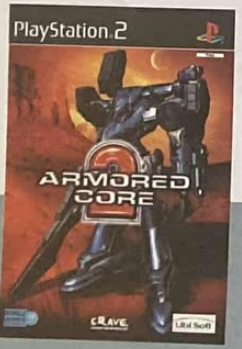
...jeu ne s'étant pas vraiment bien vendu, sa suite ne verra pas le jour sous nos latitudes, ce qui est vraimen... ...mmage (encore le syndrome Tobal, mais les conversions bêtes et méchantes en PAL 60 Hz, lentes et tass... ...brillent aux yeux de quelques bienheureux, éblouis et comblés, puis replongent dans l'ombre.

ISSN : N°1271 4755 • numéro 50 • Février 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

ATTENTION !

UN MAUVAIS ENTRETIEN PEUT ENTRAÎNER UNE USURE PRÉMATURÉE DE VOTRE ROBOT.

VEILLEZ À RESPECTER LE CALENDRIER DES RÉVISIONS.



Armored Core 2™ : des robots plus vrais que nature.

Attention, sur la planète Mars, les températures peuvent être extrêmes. Mieux vaut un robot bien préparé pour avoir une chance de remporter les combats intenses qui s'y déroulent. Plus de 200 pièces à configurer pour personnaliser vos unités, des missions à effectuer en mode solo ou en mode duel, une action permanente et des graphismes impressionnants : quand les robots s'attaquent à la PS2, ils ne laissent rien au hasard.

PS2 PlayStation 2

FROMSOFTWARE

CRAVE ENTERTAINMENT

Ubi Soft

Feedback

par Sonia Jensen

Metal Gear Solid : Missions Spéciales : l'un des rares jeux PSone à exiger le titre original pour fonctionner.

L'exception

Cher PlayStation 2 Magazine. On nous clame bien haut que tous les jeux PSone ou PlayStation 1 sont compatibles. Mais j'ai ma console depuis 4 jours et, déjà, je trouve une exception qui, j'espère, sera la seule. Vous connaissez le chef-d'œuvre Metal Gear Solid et son supplément VR Mission Spécial. J'introduis VR et on me demande d'insérer MGS normal mais la console refuse de lire mon CD. Je vous demande donc, ma PSone étant morte, comment lire mon jeu. Amicalement.
Fabien

Metal Gear ?... Connais pas

Il fallait bien que ça arrive. Nous vous l'avions déjà annoncé à titre indicatif : la PlayStation ne pourrait pas lire TOUS les jeux de la PSone, malgré son haut degré de rétro-compatibilité. En fait, on s'attendait à voir concernés de « vieux » jeux vite tombés dans l'oubli (vous savez, ceux que personne n'aurait jamais essayés, en fait !). Mais on était loin de supposer que le titre qui ferait enrayer la machine serait l'add-on du gigantissime Metal Gear Solid. Pour rappel, le jeu original est indispensable pour lancer le disque de ce Mission VR ; l'un ne marche pas sans l'autre. Et voilà où tout dérape, tandis que le même MGS fonctionne parfaitement sur la nouvelle console, lorsqu'il tourne seul (ouf !) pour les 300 « Missions » VR, en revanche, c'est un peu râpé. On tombe de haut. Pour une fois, on parle d'un jeu qui justifie de garder son ancienne console. Méfiez-vous avant de vendre votre vieille Play !

100 % glisse

J'aurais voulu savoir si l'on pouvait jouer à SSX avec le skate mis au point sur PlayStation pour jouer à Tony Hawks 2. Merci de me répondre au plus vite.
PS : Bonne année 2001 et longue vie à PlayStation 2 Magazine.

Bonjour mon très cher magazine, j'ai une question très importante. J'ai acheté très récemment un jeu du nom de SSX et je n'arrive pas à jouer en mode 2 Joueurs ? Pourquoi ? Je suis les instructions du manuel mais ça ne marche pas, alors que faire ? Au moment où je dois choisir le spot, il m'envoie directement choisir mon rideur ; la manette du port deux, une manette analogique non vibrante, n'est pas reconnue. Expliquez-moi SVP. Merci.
Gigil

Brrrrrrrrrr !

Le Skate Station et le Freestyler Board : voilà deux accessoires réservés aux fans de glisse quelle qu'elle soit. Les deux planches sont en effet « compatibles avec tous les jeux de glisse utilisant une planche », dixit la pub (oups, j'en ai trop fait...). Quand on sait que l'accessoire est accepté par les deux consoles de Sony, on a presque tout dit. Malgré leur nom, les deux modèles s'utilisent aussi bien avec un Tony Hawks qu'un Cool Boarders, et bien évidemment, SSX fait partie du lot. Le Skate Station s'annonce comme le plus évolué, mais question maniabilité, la prise en « jambe » s'annonce plutôt compliquée pour les deux. Elle exige, en plus d'exécuter des figures avec une simili-manette raccordée à la planche, de trouver l'équilibre idéal en jouant sur les pivots de l'accessoire. Vous vous fendrez plus la poire qu'avec la manette de base, mais jouer va réellement devenir une épreuve de force. En plus, à 500 F l'accessoire, le plus recommandable est de pouvoir assumer ses futures difficultés. En ce qui concerne la sélection du mode Deux Joueurs dans SSX, petite précision : le jeu exige une manette analogique ET vibrante. Tous les modèles officiels et non-officiels combinent maintenant les deux fonctions. Rappelons toutefois que la toute première version de manette analogique Sony ne comportait pas la fonction vibrante. Résultat : SSX ne l'accepte pas, pas plus qu'une manette classique sans les sticks noirs, avec laquelle la fonction Deux Joueurs ne sera pas validée non plus.

Le jeu de la PS2 accepte les planches de Skate. Pour des sensations différentes.

La PS2 : machine de programmation

Bonjour, PlayStation 2 Magazine est très bien, mais peut-être pourriez-vous faire une rubrique Yabasic listing ou prog sur CD.
Xavier Rodier

Yabasic contre Yaroze

En voilà une idée excellente, qui ravivera sans doute de vieux souvenirs à ceux qui épluchaient les magazines dédiés, au temps (pas si lointain) du Basic. Assisterait-on ainsi au retour des fameux concours de « 10 lignes », ces quelques programmes créés par les lecteurs et comportant 10 entrées-lignes en tout et pour tout ? En bref, il fallait faire court mais efficace et original. L'idée n'est pas encore à l'ordre du jour pour le CD. Il faut dire que le langage Basic n'est plus tout frais dans nos mémoires et éventuellement dans les vôtres : inventer des programmes vraiment nouveaux dans ces conditions n'est pas à la portée de tout le monde. Sans compter que notre mag ne propose pas de cours d'initiation au langage. Si nous recevions un courrier bien

Un numéro 50 en ce début de troisième millénaire, pouvait-on rêver meilleure circonstance ? Un événement que vous n'avez pas hésité à fêter à votre façon, en nous envoyant une myriade de courriers allant du papier à l'e-mail (merci pour les vœux !). La sélection en devient toujours plus palpitante, surtout au vu des sujets abordés ce mois-ci. En bref, autant de questions et réponses qui vous permettront de connaître les mille et une surprises du monde PS2. Des lettres qui en appellent d'autres, c'est certain. Ce n'est qu'un début...

INFO/INTOX

Faisons taire les rumeurs sans nous étendre en longueur. Idées reçues, informations vagues… le doute n'est pas permis, et nous tâcherons d'être brefs. Vous avez les interrogations, nous avons les mots qu'il faut : info ou intox.

Une rumeur circule, disant qu'il y aurait rupture de stock des composants des manettes Dual Shock 2, ce qui voudrait dire qu'il n'y aurait pas assez de manettes disponibles.

Intox : Vous êtes assurés de trouver des manettes PS2 en complément dans tous les magasins spécialisés. À ne pas confondre avec la console elle-même (arf !).

Salut, un copain m'a dit que le jeu Halo ne sortira pas sur PS2 mais sur Xbox parce que Billou a racheté la boîte. Est-ce vrai ?

Info : Microsoft a racheté Bungie développeur de Halo. Le premier jeu de Bungie, Oni, sortira tout de même sur PS2.

J'ai entendu dire que la Play 2 se portait mal au Japon et qu'il y avait une baisse des ventes de consoles et de jeux. Est-ce vrai ? Hervé

Info et intox : Une baisse de ventes de PS2 a été constatée sur l'archipel, mais pas suffisamment importante pour que le marché de la PlayStation 2 se sente inquiété. La santéest bonne.

J'ai entendu une rumeur sur la PS2 disant que si on achète la première série (c'est-à-dire la SCPH-3004), au bout de 3 semaines, elle tombe déjà en panne et, si elle n'est pas garantie, elle est bonne pour la poubelle. Est-ce vrai ?

Intox : À part quelques exemplaires défectueux auxquels on ne peut pas échapper, toutes les consoles de cette série sont opérationnelles et garanties 1 an. Tenez-en compte si vous en achetez une d'occasion.

nourri à ce sujet, sans doute que nous y réfléchirions à deux fois. Ce serait l'occasion de juger de l'intérêt de la chose avant, éventuellement, de l'intégrer sur notre CD de démos (comme les sauvegardes ou les démos Yaroze en leur temps). À dire vrai, je crains bien que l'idée paraisse vieillotte aux yeux de certains et que la folie Basic soit de courte durée, mais nul n'est prophète en son pays. Suite de l'affaire Yabasic dans le prochain numéro ?…

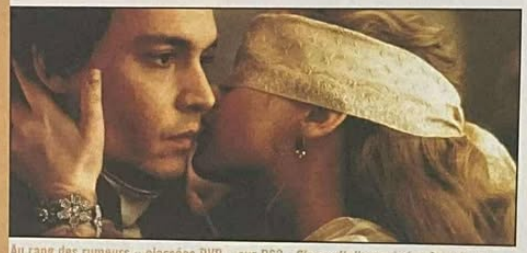
Entrée sur liste noire

Bonjour, ça y est ! J'ai acheté mon premier DVD qui ne fonctionne pas sur PlayStation 2 ! Il s'agit de* Fantasia 2000*. J'ai essayé le disque sur plusieurs consoles et j'ai toujours le même message : « Impossible de lire ce disque ». Ce même disque fonctionne très bien sur un lecteur bas de gamme à 1 500 F. Je suggère que vous créiez une rubrique avec tous les DVD qui sont sur liste noire : tous ceux qui ne fonctionnent pas sur PS2 et que nous ne pouvons pas acheter. Encore félicitations pour votre nouveau magazine PlayStation 2 que j'ai dévoré dès le 24 novembre.

Benoît Wollseifen, de Braine l'Alleud (Belgique)

DVD fatals

Suite de l'épisode « le premier jeu qui ne fonctionne pas sur PS2 », avec cette fois le DVD à l'honneur. Désolée de te contredire, Benoît, mais le DVD de ***Fantasia 2000*** est parfaitement reconnu par une PS2 « normale ». Nous avons reçu de nombreux courriers mentionnant les quelques films qui ne fonctionnent pas, ou mal, sur la console. Des avis mi-figue, mi-raisin, qui ne nous font cependant pas douter que la lecture DVD puisse accuser quelques problèmes. Le plus gros d'entre eux, le voici en fait : il faudrait que les possesseurs de PS2 se mettent d'accord sur ces dysfonctionnements, car il y en a de toutes sortes. Des courriers mettaient ainsi *L'Arme Fatale 4* ou *Sleepy Hollow* au rang de DVD « sensibles » (arrêt de lecture à un chapitre précis, sauts d'images fréquents…). Il se trouve que selon les consoles (à ne pas confondre avec leur numéro de série !), le cas se présenterait ou non, ce qui donne l'impression d'avoir affaire à des machines « d'exception ». Après vérification sur les deux titres en question, tout fonctionnait parfaitement de notre côté. Et la console utilisée pour les tester était issue, comme les vôtres, du commerce. Et si la faute incombait tout simplement aux DVD ? Personne n'est à l'abri d'achats de disques défectueux… Le monde glorieux des lecteurs DVD de salon n'y échappe pas non plus ; les incompatibilités sont aussi possibles, même si elles restent rares. Avec le temps, espérons également que les éditeurs de DVD adapteront parfaitement leurs produits à la console-lecteur (un marché à ne pas négliger). Certaines jacquettes de films affichent d'ores et déjà le logo « Compatible PS2 » (ce qui est plus commercial qu'autre chose…). Quant à la fameuse liste noire, elle viendra sans doute avec le temps et les informations (merci à lecteurs !), mais il va falloir se mettre d'accord. Le catalogue de DVD zone disponible approche déjà les 2 500 titres et les essayer tous deviendrait matériellement impossible. En tout cas, tenez-nous au courant de votre côté pour que ce genre de pièges ne fassent plus de victimes…



Au rang des rumeurs « classées DVD » sur PS2 : *Sleepy Hollow* qui s'arrêterait au moment du changement de couche, et *Il faut sauver le soldat Ryan* qui connaîtrait une lecture chaotique par moments. En l'occurrence, il s'agit d'effets cinématographiques voulus pour le réalisateur Spielberg…

Trois fois rien

Salut, salut ! Pourriez-vous m'expliquer en termes simples, ce qu'est : USB, DIGITAL OUT et i.Link, en me précisant comment les utiliser ?

François Morel ou Squall

En d'autres termes…

Hum, voilà quelques mois qu'on en parle et apparemment, nous en avons trop fait pour satisfaire le plus grand nombre (! Décortiquons une fois de plus le nom des trois « trous » présents sur la machine. USB : la norme USB (Universal Serial Bus) définit un type de connexion spécifique qui concerne de nombreux appareils différents (de la simple manette aux imprimantes ou appareils photos numériques). La connexion USB de la PS2 acceptera ainsi tous les accessoires « compatibles USB » (souris, volant, imprimante, etc.) à condition que le jeu ou logiciel utilisé soit capable de l'exploiter. Digital Out : sortie de la PS2 qui permet de la raccorder à un ampli audio-vidéo par un câble optique. Indispensable si vous voulez profiter du son Dolby Digital ou DTS (en ayant bien sûr l'installation nécessaire). i.Link : connexion de Sony dérivée de la norme FireWire qui permet par exemple de relier deux PS2 entre elles avec un câble i.Link (pour jouer à plusieurs). À terme, c'est aussi ce connecteur qui servira à relier d'autres périphériques comme des appareils photos digitaux afin de transférer les images sur la PS2. Le mois prochain, tout sur le CPU gigahertz, la RAM DDR et l'overclocking de chipset.

Tony Hawks 3 : info ou intox ?
D&M

Info : Le jeu d'Activision est annoncé sur PS2 pour fin 2001 en France.

Gran Turismo 3 et Metal Gear Solid 2 ne sortiraient pas avant fin 2001 au Japon ! Info ou intox ?
Mickaël

Info et intox : cela est valable pour MGS 2, mais pas pour GT 3, qui sortira en avril au Japon. Les pitits Européens devront patienter un peu.

Il paraîtrait que dans* Il faut sauver le soldat Ryan, *au moment où les héros mettent le feu dans un bunker, on peut voir des « partitions » sur le feu lui-même, des sortes de traits verticaux. Ne serait-ce que des rumeurs ?
Pierrot

Intox : Sur une console « viable » et avec un DVD « viable », le film tourne parfaitement. Pas de quoi mettre le feu aux poudres (O.K., elle était facile).

Est-ce vrai que, quand ZOE sortira au Japon, le jeu aura une démo jouable de MGS2 : Sons of Liberty ?
JL

Info : La seconde production signée Kojima (qui sortira bien avant MGS2) comportera bien une version jouable de ce volet. La démo devrait aussi accompagner la version européenne du titre.

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

Sauvés ?

Un mot sur le DVD vidéo. J'avais acheté un câble RVB pour ma Play 1 et en le branchant sur la PS2 reliée au magnétoscope, ça marche ! Pas d'image verte chlorophylle ! Pourquoi ? Comment ?
Fred « El matador »

La jungle des fils

Il est effectivement possible d'obtenir une image normale en fonction lecture DVD avec un câble RVB : en connectant par exemple, sur la télé, un multiplicateur de péritel, comportant deux entrées spécifiquement réservées au satellite et au caméscope. Miracle ! Branché sur l'une des deux prises citées, le câble RVB ne nous impose plus une image au menthol et l'affichage des couleurs devient correct ! En fait, il ne s'agit pas d'un rendu RVB précisément : la qualité de l'image reste « digne » d'un câble vidéo composite (celui livré d'origine avec la console) ! On a affaire au même principe concernant « l'astuce » de Fred : aucun magnétoscope sur le marché n'est capable de restituer un signal RVB. Quel que soit le type de connexion, le signal rendu par le câble fautif jusqu'alors, sera toujours de qualité composite. C'aurait été trop simple. D'autant que l'image verte a été justement la « solution » imposée à Sony pour lutter contre la copie sur VHS de DVD… Une belle découverte dans l'utilisation du câble RVB, mais qui n'améliore malheureusement pas le rendu de l'image. Dommage. Au rayon des rumeurs concernant la connectique, on trouve aussi la possibilité de « jouer » sur le contact câble vidéo et entrée péritel, pour espérer tendre vers l'image parfaite en RVB. Affaire à suivre, on ne va pas se lasser de mettre les mains dans le cambouis…

Quand on a tout perdu…

Si je vous écris aujourd'hui, c'est pour pousser un coup de gueule. Je précise : le 24/11, j'ai acheté une PS2 dans un centre commercial, et le mercredi suivant, j'ai dû la ramener car elle ne marchait pas. Je me retrouve maintenant sans console jusqu'à février car j'ai revendu ma Play 1. Je suis donc dégoûté car avec ma console, je possède 3 jeux et 5 DVD, sans compter mes jeux PSone. J'adresse donc ce coup de gueule à Sony qui ne fournit pas assez de consoles. Merci de me publier. À plus.
Jean-Noël, 15 ans, de Vannes (56)

Arrivage massif

Logiquement, le magasin aurait dû prévoir son réapprovisionnement à l'occasion du nouvel arrivage de consoles au mois de décembre. Prendre des chemins plus larges que la traditionnelle « enseigne spécialisée jeux vidéo » aura décidément coûté cher à certains. Le manque de machines disponibles a été véritablement la faiblesse de ce lancement PS2… Plus grave encore, un bon paquet d'entre elles sont revenues en magasins pour cause de mauvais fonctionnement. Pour tout matériel électronique, il y a toujours un pourcentage de retours : c'est un risque auquel nul fabricant ne peut échapper. Là, le nombre de retours de PS2 aurait été plutôt conséquent… curieusement. Unique choix alors pour les malheureux possesseurs d'une console défectueuse : procéder à un échange. Seulement, les stocks étant à la ramasse, pas mal de contrats n'ont pas été honorés à temps. La pénurie ne sera bientôt qu'un vilain souvenir : les prochaines livraisons de PS2 sur le monde vont devenir régulières et conséquentes. On n'attend pas moins de 11 millions de PS2 à l'échelle mondiale d'ici mars ! Un petit raté qui, on l'espère, saura vite se faire oublier.

En avant les rattrapages

Je m'appelle Pierrick mais on me surnomme SQUALL. Je trouve ce nouveau magazine super (comme le premier PlayStation Mag, que je lis depuis le n°6). Je viens d'acheter FIFA 2001 avec ma console. Je branche mon adaptateur 4 manettes et, là, surprise, il ne marche pas. Ma question, la voici : est-ce que j'ai gardé mon adaptateur pour rien ou est-ce que c'est le jeu qui n'est pas compatible ?

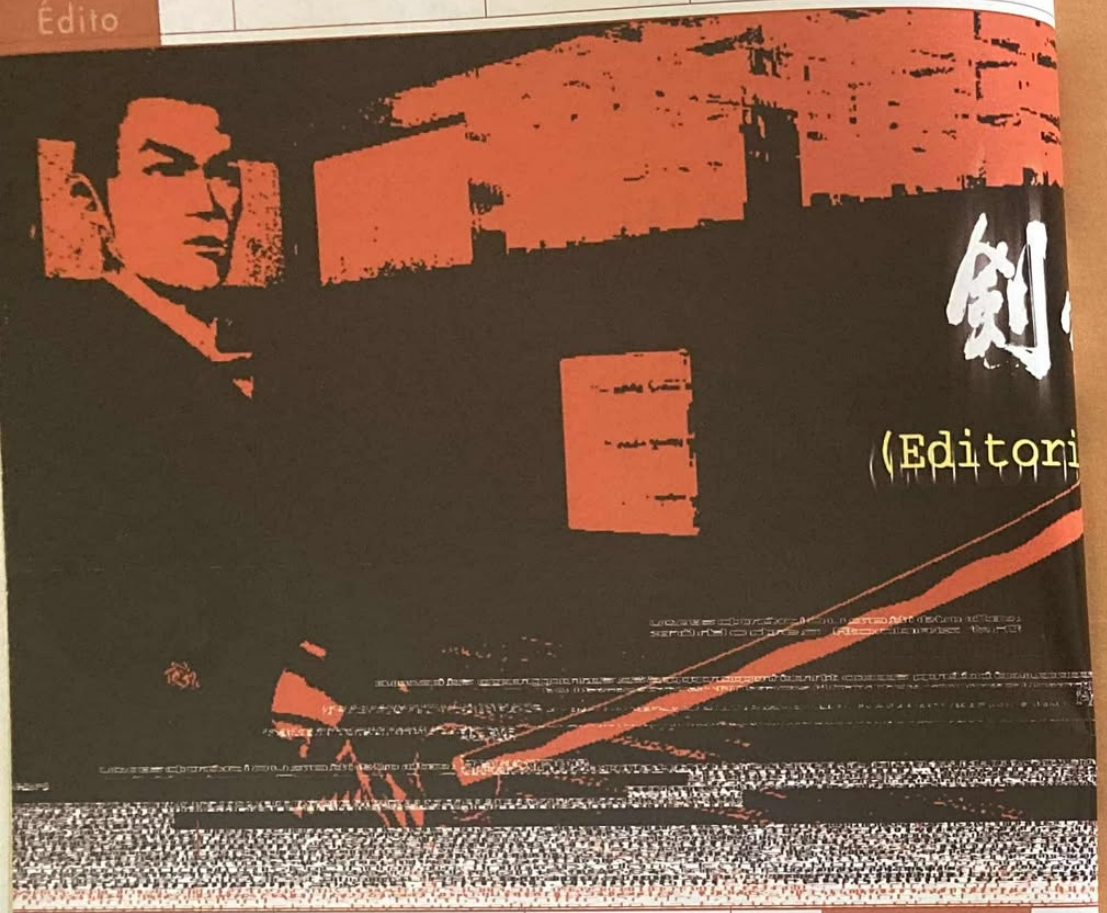
Cher PlayStation 2 Mag, malgré toutes vos explications sur la compatibilité de la PSone et de la PlayStation 2, je me demandais si un Multitap de la PlayStation 1 pouvait supporter une manette Dual Shock de la PS2. Merci d'avance. Antoine, un débutant et aussi un grand admirateur de votre magazine.
Squall, 14 ans, King of FF

Branchements divers

Un fidèle depuis le numéro 6 qui ne… pas que le multitap de la PS1… incompatible avec la petite dernière… Hum, ça me fait douter sur notre… d'informateurs. S'il s'agit bien du mul… PSone (vous savez, le gris en forme… coude), c'est l'accessoire officiel PS2… faudra se procurer ! Un multima… spécialement dédié à la console aux… existe, nous en avons parlé maintes… Disponible au prix de 300 F, il en reg… la géométrie et l'esthétique. C'est faci… ne pas se tromper. D'autant que l'a… multitap ne peut tout simplement pa… brancher sur les ports adéquats de la… Pour rappel, la connexion d'un mu… manette englobe à la fois l'entrée c… mémoire et l'entrée manette de la con… Sur la PS2, l'écart entre les deux est… important que sur une PSone (de l'or… de quelques millimètres) : c'est d… physiquement impossible ! À moins… forcer et de déformer soit la sortie… multitap (ce qui peut encore passer)… les entrées de la PS2 (ce qui est beau… plus embêtant). Quoi qu'il arrive… multitap PSone ne fonctionnera pas… PS2. La « récipro-rétro-compatibilité »… vous l'avait jamais faite, celle-là)… manettes fonctionne, mais un Dual Shoc… n'apportera en revanche auc… performance supplémentaire à l'usa… d'un jeu PSone, même en multijoueur… n'est tout simplement pas prévu pour ! … Pierrick, tu n'as pas gardé ton multit… pour rien, à moins que tu n'aies déjà larg… ta console PlayStation, manettes PSo… femme, hamster et enfants. Dans ce ca… on ne peut rien pour toi.

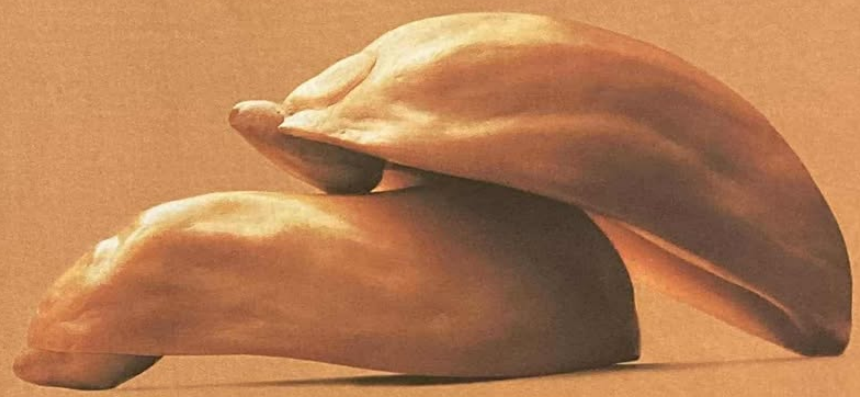
Jeux à sortir

	éditeur	genre	date annoncée
The Gateway	Sony C.E.E.	action	fin 2001
Kengo	Ubi Soft	combat	été 2001
Silent Hill 2	Konami	survival horror	fin 2001
Zone of the Enders	Konami	action	été 2001



Incroyable ! Tout simplement fantastique. Après nous être essayés à la première version jouable de Metal Gear Solid 2, il faut admettre que le titre d'Hidéo Kojima semble tenir toutes ses promesses. Un chef-d'œuvre en perspective qui a soulevé l'enthousiasme à la rédaction. Après 50 numéros de PlayStation Magazine ancienne et nouvelle formule, après plus de 1 000 jeux passés entre nos mains, Metal Gear Solid 2 a fait l'unanimité en nous fascinant tous. Autant que Gran Turismo 3 dont la sortie a été décalée, mais auquel nous vous proposons de jouer dès notre prochain numéro en exclusivité mondiale. La démo jouable de GT3 sera dans votre PlayStation 2 Magazine n°51. En attendant, au Japon, Onimusha a, lui aussi, unanimement séduit les critiques. Bref, la PS2 prend sa vitesse de croisière et devrait, dans les semaines à venir, montrer de quoi elle est véritablement capable. Une bonne chose.

J.-F. Morisse



Love Peanuts?*

*Amoureux de cacahuètes ?

En couverture

44 Kengo
Pour suivre la voie du samouraï, il vous faudra faire une halte dans le Temple des Projections Privée, où vous découvrirez les subtilités du très original Kengo...

Sommaire

Story-board 18
Régis Loisel nous commente les croquis et autres travaux préparatoires sur Gift, un jeu de plate-forme, dont il a assuré tout le design.

Mise en scène 22
Cherchez pas le rapport entre un jeu et la Mise en scène de ce mois-ci, y en a pas. Pourquoi ? Ben, parce que c'est comme ça, petit curieux...

Projection privée 24
Dans quelques instants, la séance va commencer. Baissez la lumière, sortez le pop-corn, lâchez le genou de votre voisine et laissez la magie opérer : Silent Hill 2, Z.O.E., Blood Omen 2, Dune, Paris-Dakar, et tout ça sans entracte...

Casting 40
Les photos inédites du mode Rallye de GT3 et des pistes sous la pluie, les premières images de Final Fantasy X, quelques interviews pleines de questions et de réponses, des clichés trop purs de WRC, des news sur Starfighter, Shadow of Memories et plein d'autres jeux à venir... Rassurez-vous, y a de quoi lire !

Travellings
Pour ceux qui auraient raté le premier épisode, sachez qu'on n'aime pas faire comme tout le monde. Alors plutôt que d'appeler notre rubrique des tests par un nom simple comme « Test », on a préféré se la jouer un peu, en lui donnant le titre de « Travelling ».

F1 Racing Championship 80
Kessen 88
ESPN Winter X Games Snowboarding 92
Moto GP 94
Armored Core 2 96

Les autres sorties
98 Surfing H3O
98 Eternal Ring

100 DVD matos
Pour les adeptes du bidouillage, on a concocté un petit sujet sur les menus de la PS2 !

102 Sorties DVD
Et hop ! une pléthore de sorties DVD (*En pleine tempête, American Beauty, American Pie...*) et un topo sur les DVD d'animation made in Japan !

122 Hors jeux
Une bonne louche de news sur les « à-côtés » du jeu vidéo (B.D., musique, boîtes échangistes...) et une interview de Christophe Gans à l'occasion de la sortie du *Pacte des loups* !

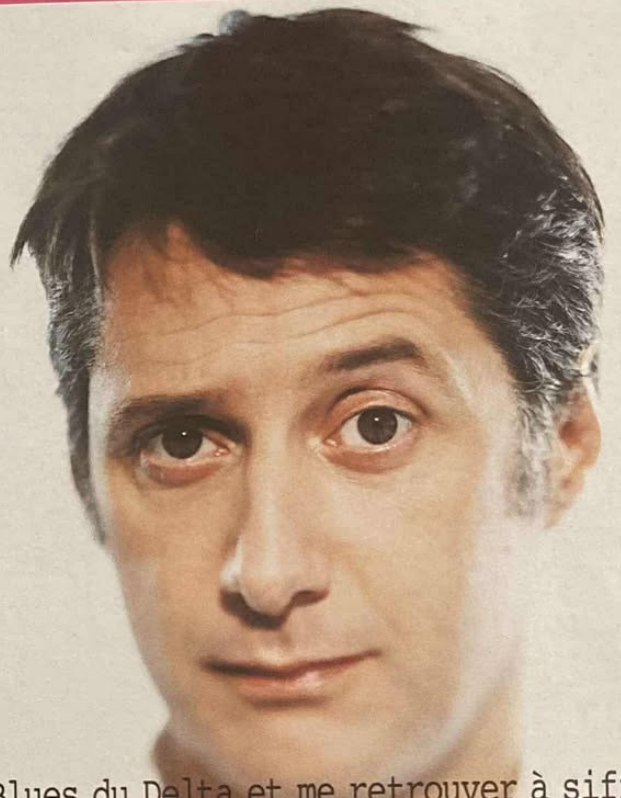
Sans oublier les autres rubriques :
Internet (p. 136), **Réflexion** (p. 121), **Pratique** (p. 130), **Comme les autres** (p. 138), **Bonus** (p. 140), **La notice du CD** (p. 142), **Récap** (p. 144)...

Final Fantasy X À l'heure où le 9e épisode sort sur PSone, Square vient de dévoiler les premières images de Final Fantasy X sur PS2 ! **p. 52**

GT3 Et zou, rien que pour vous, les premiers clichés des circuits sous la pluie et du mode Rallye ! Z'avez intérêt à apprécier, on a dû coucher pour les avoir... **p. 40**

F1 Racing La deuxième simulation de la PS2 est la bonne ! Les fondus de vitesse et de monoplace peuvent y aller ! **p. 84**

Les DVD d'anim'
La « japanimation » aime le support DVD. La preuve avec ce florilège de titres ! **p. 118**



echercher un Blues du Delta et me retrouver à siffloter du Bach,
ça me troue!

Découvrez sur internet.
Un véritable quotidien musical à lire et à écouter est né. Toute l'actualité World, Jazz, Musiques Electroniques, Soul/Funk/R&B,Rap/Ragga/Reggae,Pop/Rock, Chanson/Variétés et Classique.
Les Exclusivités mzz.com : albums en avant-première, interviews, chat événementiels...

Vibrez sur internet.
Des outils inédits pour une découverte facile et amusante de toutes les musiques : Smartuner, Explorason, Recherche Emotionnelle, Les 1000 mélodies.

Achetez sur internet.
CD, téléchargement sécurisé sont à votre disposition 24h/24h.

Echangez sur internet.
Votre passion pour la musique pourra s'exprimer sur nos chat et forums.

La musique comme vous l'entendez

MZZ.COM

AVEC fun radio

Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

Vivez au cœur de l'action !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromani… sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les co… toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

LES DÉMONSTRATIONS CHEZ MICROMANI…

MERCREDI 14 FÉVRIER & SAMEDI 17 FÉVRIER

Première simulation de course de moto sur PS2 ! S'attaquer à la crème des pilotes sur les circuits les plus difficiles au monde c'est le défi que vous lance MOTOGP : des graphismes, une jouabilité et une vitesse dignes de la PS2, 5 modes de jeu, 32 machines, détails impressionnants... De 1 à 4 joueurs.

MERCREDI 7 MARS & SAMEDI 10 MARS

Le meilleur jeu de tous les temps… les nouveaux… réagissent, les… sur le banc de… réactions des… entraîneurs, les… commentateurs… et la participa… public, le stade… réellement vivo… ce jeu, plus réa… jamais, NBA LI… fait fort et pro… joueur une ambi… fantastique et é… émotions encore plus fortes qu'avant. Vous pourrez vivre l'expérience NBA…

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

* Remise délivrée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation et Dreamcast.

* Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA ÉOLE - Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
- 93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 43 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 77
- 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 91 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 0…
- 95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES - Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
- 03 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
- 03 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
- 03 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
- 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
- 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX

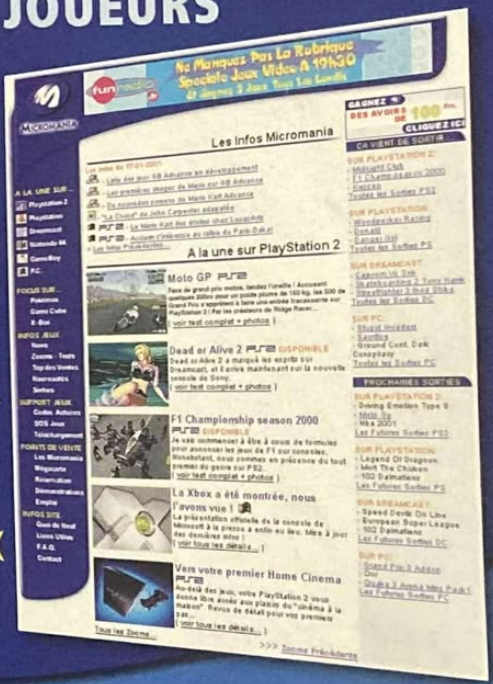
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20000 codes et astuces à consulter : Driver 2 (PSX), Zelda : Mask of Majora (N64), Dynasty Warriors 2 (PS2)... Et les soluces des tops : Tomb Raider 'Sur les Traces de Lara Croft' (DC - PSX - PC), SSX (PS2), Shenmue (DC), Baldur's Gate 2 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

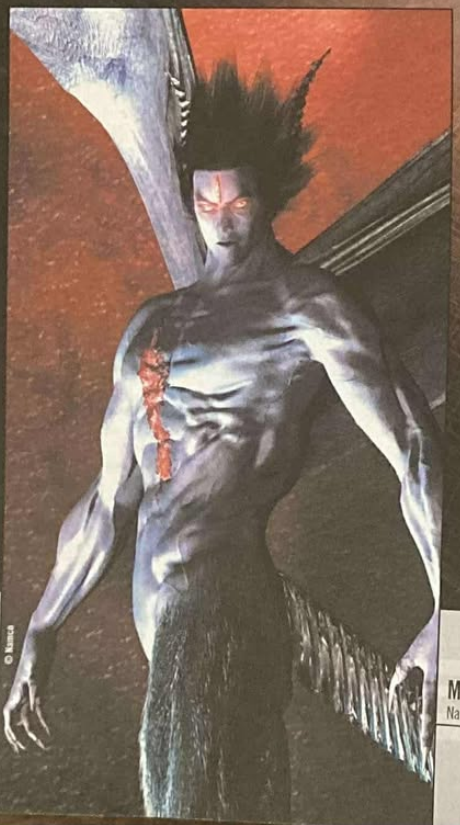
Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.



* Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine.

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

Une fois n'est pas coutume, Grand écran fait, ce mois-ci, la part belle à des visuels tirés d'un jeu PSone, à savoir l… fabuleux Final Fantasy IX ! Et pour cause ; la qualité de ces œuvres est tellement impressionnante, qu'on ne pouva… décemment pas vous en priver.



© Namco

Mettre en avant les personnages de Tekken Tag Tournament est un exercice que les graphistes de Namco maîtrisent sur le bout des palettes graphiques !!! Ici, ce cher Devil et son attitude de poseur

© Konami

Ne vous fiez pas au style paisible de cette scène : elle vient de Kessen 2 et, très franchement, ce n'est pas le genre de jeu qui verse dans le romantisme mièvre !

Un style assez peu courant pour ces visuels de Z.OE. (voir Projection Privée). Design épuré et graphisme géométrique pour cette base spatiale en orbite autour de Mars. Cherchez pas, c'est de l'art !

© Konami

Comme dans tous les épisodes de la saga, un soin tout particulier a été apporté au design de tous les protagonistes, importants comme secondaires.

La reine Brahne est-elle vraiment votre ennemie ? Telle est l'une des nombreuses questions posées par FF IX…

Des mages noirs qui ressemblent beaucoup à Bibi, un des persos principaux de FF IX.

Illustrations © 2000 Square Co., LTD. & Square Visual Works CO., LTD. Final Fantasy, Squaresoft & The Squaresoft Logo are the registered trademarks of Square CO., LTD. All right reserved

Tous les visuels qui illustrent cette double page ont été réalisés par Ex-Machina, un studio français bossant pour le compte de Square. On leur doit déjà les cinématiques de Tomb Raider sur PSone et la réalisation de pub télé (Seat, avec Lara Croft, entre autres).

Le soin du détail poussé à son paroxysme ! Une scène fourmillant de vie, au design torturé à souhait…

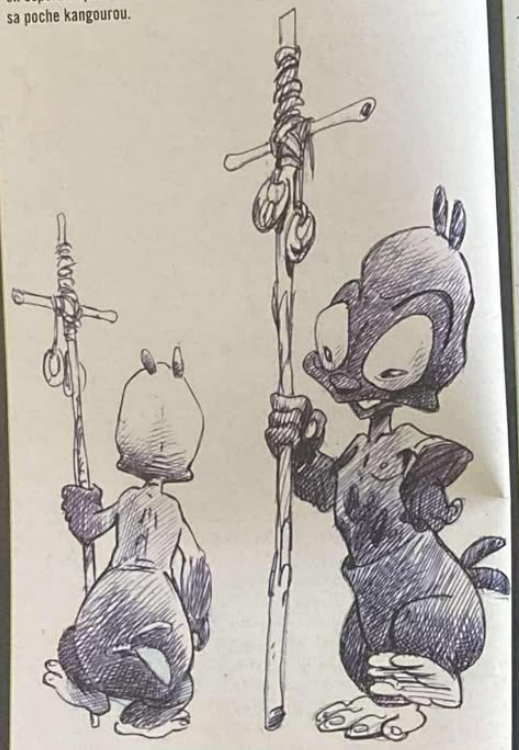
ÉDITEUR : Cryo DÉVELOPPEUR : Eko (France) DISPONIBLE printemps 2001

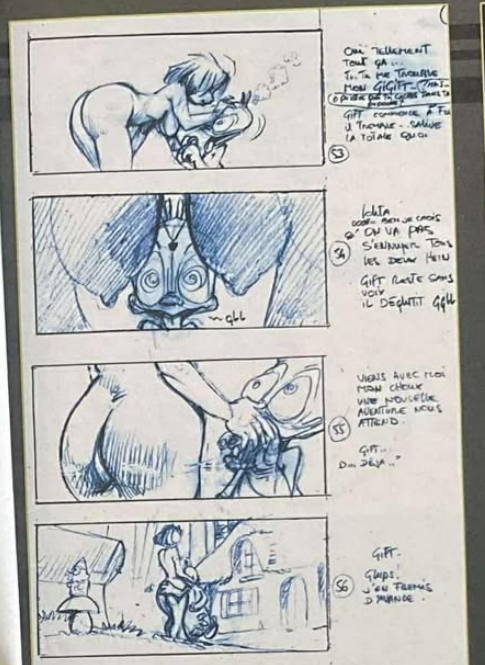
Tranches de Gift

par Le PiXX

Pour ceux à qui les mots « Régis » et « Loisel » ne disent rien, il serait grand temps d'aller dans une bonne librairie de bandes dessinées pour rattraper le retard culturel en matière de 9e art. Régis Loisel est l'un des plus grands dessinateurs de B.D. francophone vivant. Et quand il se met à dessiner pour le jeu vidéo, on ouvre les yeux tous grands, et les oreilles aussi, surtout lorsqu'il nous explique comment il s'y est pris.

COMMENT S'EST DÉROULÉE LA CRÉATION DU PERSONNAGE DE GIFT ?
Je ne savais pas où j'allais, au début. Alors, j'ai fait une foule de trucs. On a cherché un Gift avec des têtes différentes. À la base, on était parti d'une tête allongée, un peu comme le « concombre masqué », sauf que, là, c'était plutôt le haut de la tête qui devenait proéminent. Puis, ils m'ont demandé de le faire plus alerte, moins court sur ses jambes, et de lui coller une tête plus à la Fourreux dans la *Quête de l'Oiseau du temps*. Après ça, j'ai ajouté des gadgets, en espérant qu'ils auraient un rôle dans le jeu, comme son bâton ou encore sa poche kangourou.





IL Y A EU BEAUCOUP DE DIFFÉRENCE ENTRE TES STORY-BOARDS ET LEUR ADAPTATION CINÉMATIQUE ?
Oui. C'est pour ça que je suis revenu chez Cryo, pour tout revoir de fond en comble. C'est vrai que, techniquement, les cinématiques sur PC tournent très bien, mais c'est très mou. Alors, pour la PlayStation 2, tout va être repris, on va essayer de re-intégrer les plans manquants, refaire des cadrages, ajouter des bruitages… Faire en sorte d'y mettre le rythme qui manque sur la version PC, il faut vraiment qu'on s'approche d'une vision « toon » de l'ensemble.

ENTRE LA CONCEPTION ET LA RÉALISATION, QUELQUE CHOSE A « COINCÉ » ?
En fait, la plupart du temps, je bossais via fax. Du coup, je n'étais absolument pas sûr que mon travail arrive correctement à bonne destination. C'est lors de la création de Lolita qu'il y a eu un problème. Notre studio 3D était situé en Russie, et quelqu'un y a envoyé un mauvais fax ! Du coup, ils nous ont fait une Lolita, pour le jeu PC, que l'on peut considérer comme… un peu trop russe. En plus, ils ont refait une esquisse, par-dessus mon travail, pour modifier la coiffure. Ce dessin (il me sort une feuille) n'est pas de moi. Pour la version PS2, on a bien pris mes esquisses, et la modélisation a été faite par Ex Machina, à Paris.

De l'approche cinématographique des choses

Il y a plusieurs manières de commencer une année, un siècle et un millénaire en même temps. Pour ma part, je me retrouve dans ce matinal mois de janvier, assis dans un bar, avec le créateur des bandes dessinées de *La Quête de l'Oiseau du Temps* et de *Peter Pan*. Régis Loisel est devant moi, dissimulé derrière son express et quelques tartines que les hasards du petit-déjeuner nous font partager. On va donc discuter de Gift, son premier jeu vidéo, en matière de création graphique. Quelque chose me dit que je vais en prendre plein les mirettes, surtout vu la taille du carton à dessin que l'auteur promène avec lui. C'est vrai qu'il y a plusieurs manières de commencer une année, un siècle et un millénaire en même temps. La mienne n'est sûrement pas la pire.

Ce n'est pas un hasard, si certains cinéastes font appel à Loisel pour réaliser leurs story-boards, ainsi que leurs études en ce qui concerne le design des costumes, des lieux ou encore des accessoires. Régis Loisel définit lui-même son travail comme étant du story-board pur. Tout doit être « cinématographiquement » conçu. Il pense son graphisme en unité d'action, de lieu et de temps. Tout ce qu'il crée doit véhiculer une histoire, une tension et une chute qui doit faire immerger complètement le public dans son monde.

Tout ce qu'a donc fait Loisel, pour le cinéma comme pour la bande dessinée, s'applique aussi à Gift, son premier jeu vidéo. Gift est un petit anti-héros, employé comme domestique-GO dans une maison de jeux vidéo, qui s'occupe de fournir les personnages que l'on peut trouver dans une partie. Le problème, c'est que tous ces « personnages » virtuels se mettent en « game over » fort mystérieusement. Aussi, devant une telle crise, la directrice de l'agence cherche un volontaire, dans son stock de personnages de jeux, pour enquêter. Face à un non-volontarisme exceptionnel des membres de ses troupes, elle engage de force Gift, le lutin Go farceur rouge, affublé d'un esprit configuré pour la déconne et l'obsession sexuelle. Gift est un jeu de plate-forme dans lequel on affronte un ennemi quasi-invisible, qui passe son temps à nous pourrir la vie, en nous envoyant des robots-démons-pantins téléguidés, tous sensibles soit à la lumière, soit aux ténèbres. C'est donc au joueur d'essayer de faire face en exploitant les « clairs-obscurs ».
Pour l'histoire, au début de la conception du jeu, Régis Loisel n'était venu que pour dessiner le personnage principal. Puis, chemin faisant, il a réalisé toutes les créatures du jeu et, enfin, tous les story-boards cinématiques avec, au passage, la révision totale du scénario. Pour lui, cela a été un travail considérable qu'il serait prêt à refaire mais, cette fois-ci, en ayant un rôle accru dans le processus de création du jeu.

En plus de ça, ça a été vraiment une partie de plaisir pour animer cette petite bestiole rouge ! J'imaginais tout ce qu'il pouvait essayer de faire avec ses gadgets, ou encore dans son environnement.

QU'EST-CE QUI T'AS LE PLUS FAIT MARRER EN VOYANT LES MODÉLISATIONS ?
La création des autres personnages, comme Pulmona. Là, elle est super bien faite. Le squelette aussi est réussi.

C'EST UNE HABITUDE D'IMAGINER TES PIN-UP BIEN « SERVIES » ?
Ben, ce qu'il y a de bien, avec une pin-up, c'est lorsqu'elle donne envie qu'on la touche. Je me suis basé sur plusieurs canons de beauté, et je me suis amusé à assembler tout ça, un peu comme un patchwork. Pour moi, le désir charnel doit être à la base charnel, justement, et donc faire quelque chose de tout maigrichon, c'est bien sympa, mais c'est tout de suite moins généreux. Faire quelque chose de trop « réaliste », c'est très bien aussi, mais, pour le jeu, ce n'est plus cartoon et, là, ça fait perdre toute identité.

Champion U.S.A.
Sweat capuche. Grand logo Champion brodé sur poitrine.
Champion
•Vêtements de sport authentiques
ATHLETIC. APPAREL.*
AUTHENTIC.

Le goth au top

En attendant les Silent Hill et Alone in the Dark qui ne devraient plus tarder sur PlayStation 2, frissonnez dans une ambiance des plus gothiques et « ringardes » selon certains. Cette quête moyenâgeuse ne nous fera cependant pas oublier le monde dans lequel nous vivons, celui d'une technologie qui envahit nos vies quotidiennes. Pour le meilleur et pour le pire.

Ambiance décontractée
Un crâne design clinic « bone » (670 F).
Un coffre à bijoux « coffin » en cuir (1 100 F).
Un calendrier « Alchemy » à aiguilles en résine (1 050 F).

Remerciements aux magasins qui nous ont aimablement prêté les différents éléments du mobilier :
Prestige de Perse : marché Dauphine, (tapis, tapisserie, textile ancien) 01 40 11 14 64
Marrakech Design : Paris, (meubles et objets de décoration en fer forgé) 01 44 24 26 05
Grouft Gothic : (vêtements gothiques et médiévaux, bijoux...) 28, rue de la Grande-Truanderie, Paris 1er

Patrick Sordoillet

Cyber Shot de Sony
Le plus petit appareil numérique est aussi l'un des plus puissants. Il offre une excellente qualité grâce à son capteur de 3,3 millions de pixels. Vous pourrez enregistrer jusqu'à 2,40 min de vidéo par séquence de 15 secondes (DSC P1 : 7 000 F).

Clip-on de Panasonic
L'originalité du casque Clip-on est qu'il est sans arceau. Et comme son nom l'indique, il se « clipe » sur les oreilles. Il facilite la liberté de mouvements sans risque de voir l'écouteur quitter votre conduit auditif (RP-HS50 : 149 F).

Visor Prism d'Handspring
Véritable ordinateur de poche, le Visor Prism offre la couleur et des capacités indéniables. Ses performances et ses multiples accessoires vous le rendront indispensable (vous pouvez augmenter la mémoire, écouter des MP3 grâce au lecteur et aux écouteurs, filmer avec la webcam) (4 500 F).

GENRE : Aventure/horreur **ÉDITEUR :** Konami **DÉVELOPPEUR :** KCET (Japon) **DISPONIBLE** en automne (au Japon)

Silent Hill 2

par Julien C.

Brume, horreur, effroi... le frisson s'abat sur PlayStation

Alone in the Dark. Resident Evil. Silent Hill. Trois chefs-d'œuv Trois manières de plonger le joueur au cœur d'un cauche dont il ne peut alors plus s'extirper. Konami récidive en n invitant à suivre James Sanderland dans le voyage le p macabre jamais entrepris sur console.

Illustration © Konami

Souvenirs confus. Le souffle glacial du vent. Des murmures imperceptibles. Des cris. Des hurlements. Visions macabres. Cultes sataniques. Corps déchiquetés. Esprit embrumé. L'horreur atteint son paroxysme dans la ville maudite de Silent Hill... Ce matin-là, James Sanderland ne s'attendait à aucune visite particulière. Depuis la mort de sa femme, trois ans auparavant, sa vie avait basculé dans la mélancolie. Une existence désormais vouée au souvenir de celle qui lui avait tout apporté, celle qui avait su le faire rêver, avant de le quitter brutalement. À jamais. Ce matin-là, James Sanderland ne s'attendait pas à voir sa vie bouleversée. Dans sa main, une enveloppe. Elle lui était adressée, à lui qui s'était coupé du monde depuis si longtemps. James la décacheta,

saisit la lettre et fit glisser nonchalamment son regard sur le papier... Soudain, son visage se crispa, comme remué par une étrange secousse. « Dans mes rêves les plus agités, je me souviens de ta promesse. Je t'attends James. Viens me rejoindre à Silent Hill, tu me manques tant. » C'était impossible. Cette lettre, oui cette, lettre avait été écrite de la main de sa défunte épouse ! Que signifiait-elle ? Silent Hill ? Une promesse ? À mesure qu'il tentait de comprendre, James sombrait imperceptiblement dans la folie. Il ne lui fallut néanmoins qu'une fraction de seconde pour se reprendre et décider de partir rejoindre celle qui lui avait donné ce rendez-vous. Il le fallait.

Le voyage fut pénible, perturbé par la pluie et cette brume insensée qui s'épaississait de plus en plus alors que James touchait au but. Toutefois, un spectacle plus déroutant encore l'attendait à son arrivée. En effet, le pont sérieusement vermoulu reliant la route principale au village avait semble-t-il cédé pendant la nuit. Perdu dans le brouillard, James parvint néanmoins à trouver une barque. Il monta à bord, agrippa avec volonté les rames, puis fit glisser silencieusement l'embarcation sur la surface du lac. Une vague de tristesse l'envahit. Après quelques instants, une bourrasque de vent dissipa soudainement ce maudit brouillard, laissant entr'apercevoir un pan de mur. James s'apprêtait à accoster à Silent Hill. Le piège venait de se refermer, implacable. Le cauchemar de James Sanderland, votre cauchemar, ne faisait que débuter...

Au-delà de l'effroi

Grâce aux capacités de la PlayStation 2, l'équipe de KCET s'apprête à nous inviter à jouer à l'un des titres les plus impressionnants jamais créés. Impressionnant à plus d'un titre d'ailleurs. En effet, si, techniquement parlant, Silent Hill 2 s'annonce grandiose, son atmosphère étouffante et glauque force le respect. À ce jour, outre quelques images et un trailer (bande-annonce) rien n'a filtré sur ce projet colossal. Pourtant, comme le souligne Akihiro Imamura : « Plus de 60 % des décors sont d'ores et déjà achevés ; en revanche, en ce qui concerne le jeu à proprement parler, ainsi que les réglages de gameplay, il nous reste encore beaucoup de travail. » Autant vous dire qu'après nous être délectés de la bande-annonce, un seul constat s'impose. Silent Hill 2 devrait être grandiose ! C'est une certitude, les développeurs maîtrisent leur sujet avec une réelle maestria. Ce qui n'était peut-être pas encore tout à fait le cas lors du premier épisode, néanmoins déjà extraordinaire. Imamura San nous le confirme d'ailleurs : « La plupart des membres de l'équipe de Silent Hill 2 sont des anciens de Silent Hill.

Au cours de l'aventure, James Sanderland fera la connaissance de Maria. Une jeune femme à l'allure très proche de celle de sa femme défunte.

La mise en scène a été pensée afin de décupler l'angoisse du joueur.

Corps flasques et suintants, les monstres semblent encore plus malsains que dans le premier opus.

Les ombres portées donnent beaucoup de réalisme aux différentes scènes.

Aujourd'hui, nous sommes près d'une quarantaine dont 10 programmeurs, 20 artistes travaillant essentiellement sur les décors, ainsi que 5 character designers. Grâce au premier épisode sur PSone nous avons dorénavant bien cerné les éléments clefs qui rendent un jeu d'aventure réussi. En effet, avant le début du projet Silent Hill, la plupart d'entre nous n'avaient jamais travaillé sur un titre de ce genre. Pour tout vous dire, certains développeurs venaient même de finir Track & Field ce qui, vous en conviendrez, n'a qu'un faible rapport avec les ruelles de Silent Hill. Avec ce titre, en quelque sorte, nous avons fait nos gammes en matière de jeu d'aventure. Aujourd'hui, nous sommes plus conscients de l'ensemble des éléments nécessaires pour bien retranscrire tel ou tel aspect du jeu. » Difficile ne pas se montrer confiant tant leur « premier essai » avait déjà bien remué toute la communauté des joueurs...

L'art de créer le malaise

L'un des éléments indissociables de l'ambiance de Silent Hill premier du nom était incontestablement le brouillard ; un élément que nous devrions retrouver avec plaisir dans cette version PlayStation 2. Ainsi, comme Imamura nous l'explique : « Si, sur PSone, nous avions été forcés

Apprêtez-vous à suffoquer...

Comme cela avait été le cas dans Silent Hill, la bande-son jouera bien évidemment un rôle prépondérant dans le sentiment d'angoisse. Vous retrouverez les bruitages typiques du premier volet comme le grésillement de la radio, mais il y aura de nouveaux effets assez impressionnants que les développeurs n'ont pas encore souhaité révéler. En regardant et surtout en écoutant la bande-annonce, il semblerait toutefois que le souffle du vent, les craquements des diverses surfaces foulées, le bruit des feuilles dans les arbres, aient été renforcés pour toujours plus d'immersion.

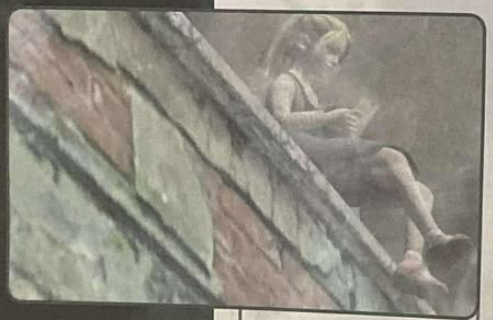
Au paroxysme de l'horreur

L'équipe de Silent Hill 2 est unanime : « Nous souhaitons ajouter un mode vraiment particulier qui devrait être accessible une fois le jeu fini. En fait, au lieu de simplement pousser les joueurs à reprendre l'aventure avec un niveau de difficulté plus élevé, nous voulons trouver un moyen de rendre le périple plus complexe d'une manière plus subtile. C'est d'ailleurs ce sur quoi nous travaillons actuellement. » Une attention que les vrais fans apprécieront tout particulièrement. Vivement une première version jouable…

La brume omniprésente vous enveloppera lors de vos déplacements.

La modélisation et les animations faciales des personnages sont plus qu'impressionnantes.

d'utiliser du brouillard et d'assombrir les décors pour masquer les déficiences graphiques de la machine, nous avons constaté que ces éléments ont été adoptés par les joueurs. Aujourd'hui, il s'agit carrément de notre marque de fabrique. Ainsi, nous avons bien évidemment l'intention de garder ce type de représentation, même s'il sera, cette fois-ci, présenté de manière très réaliste. Pour vous donner un exemple, grâce à la PlayStation 2, nous pouvons désormais jouer avec le volume et la propagation de la brume lorsqu'un personnage se déplace dans ce magma éthéré. » Imaginez déjà les frissons de plaisir en apercevant votre personnage naviguer dans cet univers irréel… et les frissons d'horreur en voyant se mouvoir les ombres de vos ennemis. En ce qui concerne les séquences en intérieur, le grain de l'image a été tellement travaillé que le climat deviendra vite suffoquant. Les textures riches et variées ont été composées avec des teintes ocres et ternes rappelant l'esthétisme d'un Seven, voire d'un Fight Club. Les décors sont complexes, volontairement altérés et salis pour que vos yeux comme vos sens soient toujours agressés. C'est une certitude, à l'image de son brillant aîné, Silent Hill 2 ne devrait nous laisser aucun répit. Toutefois, cette violence omniprésente exprimée de manière explicite ou non, place directement le titre comme un jeu à polémique. Quoi qu'il en soit, à tout âge ses plaisirs ; mais que les choses soient claires, Silent Hill 2 s'adressera nécessairement et exclusivement, à un public mature extrêmement averti. Surtout que les développeurs de KCET, même s'ils sont conscients du contenu de leur jeu, ne semblent pas prêts à faire de concessions dans le degré d'horreur présenté. « Désormais les graphismes sont si réalistes que si nous reprenions certaines scènes du premier Silent Hill, la violence paraîtrait décuplée. Nous devons donc rester très vigilants sur les séquences que nous montrerons. Mais, bien évidemm comptez sur nous pour faire de Silent H un titre vraiment à part, repoussant nouveaux les frontières de l'effroi. » Dan fond, tant mieux pour les fans du genre nous sommes. Et puis quel plaisir de faire peur ! Une peur qu'on attend bien p subtile, et ainsi plus dérangeante, q dans un Resident Evil. En effet, da l'univers de Silent Hill, il n'est pas quest de dégommer du monstre au kilomèt Non. Bien évidemment, les combats serv présents, l'action incessante, mais tout e montré avec un éclairage plus réalis (n'oubliez pas que vous incarnez monsie tout le monde, pas un agent des force spéciales !), plus oppressant que dans l série des Resident Evil. D'après Akihir Imamura : « Avec cette suite, not ambition première est de présenter de personnages encore plus réalistes, plu tourmentés aussi. Nous voulions que l joueur puisse ressentir les émotions de personnages rien qu'en regardant les expressions de leur visage. Pour nous Silent Hill 2 se doit d'être suffisamment novateur et prenant, pour être considéré comme un titre vraiment à part. » Jouer avec vos sentiments de peur, de dégoût, voilà l'objectif très alléchant des développeurs. En attendant l'automne prochain, profitez-en pour vous aérer la tête car une fois plongé dans les méandres de Silent Hill, le cauchemar n'aura probablement plus de limites…



Que vient faire cette insouciante petite fille dans une ville aussi démoniaque ? Le syndrome Cheryl Mason probablement.

Transpirez… Aspirez… Transpirez… Aspirez…

e concentré d'énergie

Nestlé France S.A. 542 014 428 RCS Meaux

GENRE : Action **ÉDITEUR :** Konami **DÉVELOPPEUR :** KCEJ (Japon) **DISPONIBLE** fin mars 2001

Zone of the Enders

Le second chef-d'œuvre d'Hidéo Kojima

par Julien Chièze

Vous connaissez tous Metal Gear Solid. Eh bien, désormais, il faudra aussi compter avec Zone of the Enders. Second titre produit par Hidéo Kojima sur PlayStation 2, Z.O.E. pour les intimes risque de faire beaucoup de bruit. Au propre, comme au figuré d'ailleurs. Premier coup de projecteur sur un titre d'action 100 % nippon à la beauté plastique saisissante et à la profondeur de jeu impressionnante.

Lorsqu'il s'agit de discuter basket, vous avez probablement déjà entendu parler de la fameuse Dream Team. En foot, impossible d'avoir échappé au raz-de-marée des Bleus. Eh bien, dans notre petit milieu du jeu vidéo, il existe aussi une équipe fantastique prête à faire chavirer de bonheur des millions de joueurs en quête de sensations fortes. Cette équipe vous en connaissez sûrement déjà un membre éminent : Hidéo Kojima, maître d'œuvre de la mythique saga Metal Gear. Ainsi, alors que le prochain volet sur PlayStation 2 attise, à raison, toutes les convoitises, notre homme s'apprête à récidiver. Et bien plus tôt que prévu. Ainsi, épaulé par ses fidèles lieutenants, à savoir Yoji Shinkawa au « mécha » design (il est aussi le designer principal de tous les Metal Gear), Nobuyoshi Nishimura au character design (ancien des projets Gundam et MGS sur PSone), sans oublier Noriaki Okamura pour l'écriture du scénario, Kojima San s'est mis en tête de produire Z.O.E., un jeu d'action particulièrement impressionnant ! Ce titre hors du commun, pour nous autres Européens, met en scène des combats opposant d'énormes colosses d'acier plus connus sous le nom de Méchas pour les fans de japanim'. Pourtant, attention, Z.O.E. ne peut et ne doit pas être considéré comme un « vulgaire jeu de baston avec des robots ». Profond et envoûtant, il s'annonce d'ores et déjà comme l'un des premiers titres-cultes de la PS2. Ainsi, grâce à son scénario torturé à souhait, son esthétique raffinée et l'inimitable Kojima-touch, c'est une certitude, Zone of the Enders va mettre le feu à la PlayStation 2...

Chaque bâtiment peut être pulvérisé d'un simple revers de bras mécanique. Superbe.

L'espace : champ de bataille infini

Au XXIIe siècle, l'espace n'est plus le havre de silence et de paix que nous avons encore la chance de connaître. En proie au fléau du surpeuplement, les hommes ont dû prendre les devants et partir à la conquête de nouvelles planètes. Ainsi, après des années d'incessantes recherches, les hommes ont sillonné le système solaire jusqu'aux portes de Mars désormais habité par plus de 4 millions d'humains. Allègrement dépassées, les visions de Kubrick dans son *2001 L'Odyssée de l'espace*. Cependant, une fois la planète rouge colonisée, Jupiter et ses innombrables ressources naturelles attirent déjà. « On peut alors noter une certaine similitude avec l'époque de la conquête des États-Unis », souligne Noriaki Okamura, scénariste de Z.O.E., avant de poursuivre : « Tandis que ces pionniers s'exilaient avec leurs rêves et des objectifs, ils laissaient derrière eux leurs racines. Ces gens étaient souvent pauvres et cultivaient l'utopie. Il en résultait un climat instable où tout restait à définir et où le voisin pouvait être considéré comme un potentiel ennemi. » C'est dans ce climat délétère que vivent les pionniers de la colonie d'Antilia en orbite de Jupiter. Ces hommes du bout du monde, les Enders, comme les appellent les terriens, mènent ici une pénible existence. Pour tenter d'échapper à ce quotidien, Leo Stenbuck, jeune Enders, introverti de 14 ans, décida de suivre ses amis de la UN Force Spatiale, dans une mission peut glorieuse mais qui ne verra malheureusement pas son terme... En effet, comme dans l'espace la vie n'est pas plus rose qu'ailleurs et alors que Leo s'affairait, un groupuscule paramilitaire basé sur Mars, le Bahran., tenta de renverser violemment le pouvoir sur Antilia. Embarqué dans cette aventure sans vraiment comprendre pourquoi, Leo ne trouve son salut qu'en embarquant dans le gigantesque Jehuty, un phénoménal Mécha, seul salut des Enders. Alors que la colonie d'Antilia sombre dans le chaos, le combat pour la liberté s'apprête à débuter. Pas toujours évident d'incarner l'Élu.

Grâce à l'habile jeu de caméra, la mise en scène se révèle tout simplement somptueuse.

Techniquement, les développeurs de KCEJ ont optimisé leur moteur graphique afin de proposer l'un des jeux les plus impressionnants actuellement sur PS2.

Chaque affrontement donnera lieu à une débauche d'effets spéciaux dont seule la PlayStation 2 a le secret.

Ballets aériens et duels sans pitié

Présenté pour la première fois au salon américain E3 en mai dernier, Z.O.E. avait déjà fait forte impression grâce à une réalisation graphique et un travail sur la mise en scène remarquables. À moins de deux mois de sa sortie, Hidéo Kojima semble confiant sur l'avenir de son protégé. Ainsi, outre la débauche d'effets spéciaux, dont certains vraiment inédits, l'élément le plus impressionnant de Z.O.E. reste sans conteste la gestion des caméras. Comme nous l'explique Okamura San : « nous avons passé près d'un an à peaufiner cet aspect du jeu. Nous ne voulions pas que les robots se traînent ou, pire encore, que l'action soit ralentie par des caméras trop lentes. Pour y parvenir, nous avons beaucoup travaillé sur les perspectives. » Autant dire que le résultat s'annonce plus que prometteur. La vue globale propose une excellente lisibilité des scènes d'action, sans pour autant sacrifier au dynamisme des duels particulièrement nerveux. Les commandes réagissent avec une précision stupéfiante. Racé, vif, félin, votre Mécha se

Du jamais vu

Vous allez probablement être stupéfait, mais Z.O.E. est le premier jeu pour la plupart des développeurs bossant sur ce projet ! Plutôt talentueux les gars, c'est clair. Remarquez, sous la direction d'Hidéo Kojima et d'anciens de la série Metal Gear, ces jeunes créateurs issus de l'école de programmation interne de Konami ont dû apprendre vite et bien. Quoi qu'il en soit, ces derniers sont responsables de prouesses techniques assez incroyables. Les explosions, la gestion des caméras, les effets spéciaux à volonté... tous ces éléments ont été traités avec une justesse rare. L'ensemble se révèle ainsi artistiquement abouti et techniquement prodigieux. De bonnes idées, de superbes graphismes : cette jeune équipe de KCEJ est en train de donner naissance à un titre vraiment unique comme nous les attendions sur PlayStation 2.

Une mise en scène de poseur

Les Méchas se jaugent du regard, se décalent imperceptiblement jusqu'à déceler la moindre faille dans la garde adverse... puis, sauvagement, se ruent à l'assaut, esquivent, se contournent, reprennent leurs distances... Vous l'aurez compris, que ce soit au cours des superbes cinématiques ou, plus impressionnant encore, pendant les phases de jeu à proprement parler, les attitudes des Méchas sont à couper le souffle. Le design même de ces colosses d'acier mérite le coup d'œil. Pour ce projet, débarrassé des contraintes de réalisme qui lui sont imposées dans Metal Gear, Yoji Shinkawa a pu laisser libre cours à son imagination. Pour l'anecdote, il faut savoir que Shinkawa avait réalisé la plupart des designs des robots avant même le lancement du jeu, car dans sa jeunesse, Yoji adorait dessiner des Méchas. Il paraît même que c'est avec ce style de croquis qu'il a intéressé Hidéo Kojima avant que ce dernier ne le prenne dans son équipe. Dans un registre assez différent mais tout aussi intéressant, sachez aussi qu'une fois l'aventure achevée une première fois, vous devriez obtenir un classement mais surtout débloquer le tant attendu mode Deux joueurs. Les combats fratricides s'enchaîneront alors avec frénésie. Avis aux poseurs, ce jeu est fait pour vous.

Lors des corps à corps, vous pourrez agripper vos ennemis puis les envoyer s'écraser contre un building. Effet garanti.

La poussée des réacteurs laisse apparaître un halo en forme d'ailes d'ange. Qui a dit que Z.O.E. ne distillait pas un message mystique ?

meut avec une classe incroyable. Ainsi, malgré son caractère imposant, le Jehuty se dirige avec une facilité déconcertante, acceptant instantanément chaque ordre imprimé à l'aide du Dual Shock 2. La prise en main se révèle aussi étonnamment intuitive pour ce type de jeu. Si un spectateur éprouvera une relative difficulté à percevoir tout ce qui se passe à l'écran tant les affrontements s'illustrent par leur dynamisme, a contrario, le joueur éprouvera un plaisir rare. Dans le fond, le système de base vous permet de locker votre adversaire et de l'attaquer par la suite soit au corps à corps, soit à distance. Vous pourrez d'ailleurs utiliser différents styles d'attaque, chacun étant amené à évoluer au fil de l'aventure lorsque vous récupérerez des armes secondaires ou apprendrez des techniques d'assaut supplémentaires. Je n'ose imaginer à quoi ressembleront les affrontements avec un peu d'habitude. Attendons-nous à des duels prenant vite l'allure de ballets chorégraphiés avec talent. Autre aspect du jeu assez grisant, la destruction massive des environnements ! En effet, si les zones de combats se révèlent assez vastes, elles sont aussi intégralement interactives. Il est ainsi possible d'empoigner un Mécha adversaire, avant de le propulser violemment contre un building. Bien évidemment, sous l'impact, le bâtiment volera en éclats dans un déluge de flammes. Le rendu graphique de ces scènes est d'ailleurs assez bluffant avec des milliers de particules s'éparpillant dans le ciel avant de s'abattre au sol. Pourtant, preuve de la maturité des développeurs, si ces destructions seront nombreuses et jubilatoires, elles pourront pas toutes être effectuées légère. Selon les missions, cert édifices, comme une église ou campement de réfugiés, devront protégés. Z.O.E. est un jeu très défoul certes, mais bourrinage sans conscie n'est que ruine de l'âme, doit pen Hidéo Kojima, et il a bien raison. Ah fait, un dernier détail de rien du tout ava de vous laisser. Sachez juste qu'afin décupler le plaisir des joueurs, Konam décidé de proposer, avec Zone of t Enders, la démo jouable de Metal Ge Solid 2 localisée en français (en tout ca sous-titré dans notre belle langue) ! vous cherchiez encore une raison pour vo convaincre que Z.O.E. sera LE jeu de la f du mois de mars, la voici servie sur u plateau...

Véloce et élégant, le Jehuty peut aussi se battre à coup d'épée ou de hallebarde avec un style purement chevaleresque.

ON VA VOUS SOIGNER !

BUNGIE

ONI

ET C'EST TOUT DE SUITE.

PC CD ROM

PlayStation.2

Mac

ROCKSTAR

Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive software Bungie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Apple, Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, Inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis.

GENRE : Action/aventure **ÉDITEUR :** Eidos **DÉVELOPPEUR :** Crystal Dynamics (États-Unis) **DISPONIBLE** en novembre 2001

Legacy of Kain
Blood Omen 2

par Grégory Szriftgiser

L'univers de Legacy of Kain, initié avec le seigneur vampire, ennemi juré de Raziel sur PSone en 1996, s'étoffe. Il était temps de lui redonner le beau rôle, au Kain...

Pour ceux qui l'ignorent encore, la richesse de l'histoire, du monde, des personnages et de l'ambiance de Soul Reaver, sur PSone, ne date pas d'hier. Auparavant, il y eut un autre « Legacy of Kain », titré Blood Omen. Ce fut le premier à introduire l'univers de Nosgoth, du moins tel qu'il était il y a des centaines d'années. Même plus : lorsque Raziel revient à la vie (ou plutôt à la non-vie), en tant que Vampire des Âmes, dans Soul Reaver, 1 000 ans ont déjà passé depuis sa disgrâce. Blood Omen se déroulait bien avant l'accession de Kain au pouvoir, puisque l'intrigue du jeu comptait cette même histoire. Blood Omen 2, quant à lui, se passe bien évidemment après. Une fois l'épée Soul Reaver acquise, à la fin de Blood Omen, Kain se voit offrir le choix de se sacrifier pour le bonheur de Nosgoth, ou de régner sans partage sur le monde et le mener à la décadence. Kain fait le second choix. Le monde de Nosgoth s'apprête alors à connaître une période des plus sombres. Mais auparavant...

Le règne de Kain

À l'époque où Kain fait son choix, les vampires vivent cachés des humains, en très petit nombre. Les chevaliers Seraphim, ordre sacré humain, ont en effet mené pendant de longues années des purges implacables. Rares ont été les survivants parmi les immortels. Kain, ivre de vengeance à leur égard et persuadé de son statut divin, va tenter de réunir les survivants de sa race, et exercer une domination au nez et à la barbe des Seraphim et des autres mortels. Blood Omen 2 sera ainsi centré autour de la conquête du pouvoir par Kain et ses légions (qu'il réunira pendant le jeu). Bien entendu, on en connaît déjà l'issue : Kain va écraser les humains et exercer une domination sans partage sur un monde qui courra alors à la ruine... Jusqu'à ce que Raziel vienne mettre son grain de sel au sein de cette nouvelle hiérarchie ! Ainsi, l'histoire de Nosgoth, se déroulant sur plusieurs milliers d'années, s'étoffera d'un épisode supplémentaire des plus intéressants. Nous découvrirons sans doute comment Kain a trouvé les lieutenants que Raziel combat dans Soul Reaver (et dont il faisait partie), et comment il a mené l'humanité à l'esclavage. Mieux que cela : nous en serons les acteurs !

Principe et gameplay

Blood Omen 2 est développé par une équipe différente de celle qui s'occupe de Soul Reaver et de sa suite. Néanmoins, les deux structures collaborent étroitement, sous l'égide d'Amy Hennig (voir notre Casting en page 56), pour garder le monde et l'histoire cohérents. En dehors de cela, les points communs entre les deux titres sont assez rares : action/aventure en 3D temps réel, certes, mais formule tout à fait distincte.

Là où Soul Reaver 2 joue la carte de la découverte d'anciens mythes, civilisations perdues, et donjons mystérieux et poussiéreux, Blood Omen 2 joue celle de la survie du Vampire en milieu précaire. En effet, à l'époque où Kain part à l'assaut de l'humanité, après sa première victoire dans Blood Omen, les hommes sont encore partout ; Kain devra évoluer discrètement d'abord, au sein des grandes villes, se nourrir sans éveiller l'attention des Seraphim encore puissants, et monter en quelque sorte un premier réseau de résistance vampirique. Ses immenses pouvoirs l'aideront, bien entendu. Blood Omen 2 n'offre donc pas la même ambiance, ni le même moteur. Techniquement, nous n'avons pas encore pu découvrir le jeu tel qu'il va tourner sur PS2, mais la version de travail tournant sur un Kit de Développement PC donne envie ! Les environnements sont titanesques, et la jouabilité quasi-révolutionnaire : les combats, nombreux, sont un point central du jeu, à la différence de Soul Reaver. Les animations de Kain et de ses adversaires sont stupéfiantes : combos hyper-variées, blocage réaliste (dépendant du point d'impact !), morts bien gores et j'en passe. Blood Omen 2 n'est pas pour autant un jeu de baston, attention. C'est juste qu'il fait clairement tripper. Par exemple, lorsqu'un garde frappe, Kain bloque précisément la lame là où elle s'apprêtait à frapper, et ce à mains nues ! Ces blocages s'enchaînent à merveille, on se croirait dans une chorégraphie de cinéma de Hong-Kong, un vrai régal. Les possibilités sont nombreuses et la force de Kain rend l'ensemble jouissif : soulever un type de 1,80 mètres en armure de plate complète, en le saisissant au cou, et lui enfoncer le crâne à coups de pommeau d'épée avant de le projeter à 4 mètres, fait partie des nombreux exemples que je pourrais citer, à l'issue de la démo que nous avons vue.

Kain devra se débarrasser des Seraphim, dont les dirigeants règnent dans l'ombre.

Ces images ne sont malheureusement pas représentatives de ce qu'on a pu voir chez Crystal Dynamics...

Souvenir, souvenir

Pour ceux qui y ont joué et ont un minimum de mémoire, à la fin de Blood Omen premier du nom, Kain avait accumulé des pouvoirs assez hallucinants. En toute légitimité, on pourrait s'attendre à les retrouver dans cette suite, dès le début.. mais ce n'est évidemment pas le cas. En effet, Kain, après Blood Omen 1, est tombé en torpeur, vaincu par le Seigneur Seraphim, pendant près de 200 ans (période qui a donc vu le retour de l'ordre Seraphim et de ses armées). Se réveillant, Kain perd l'usage de beaucoup de ses pouvoirs et de ses sortilèges, et surtout l'épée Soul Reaver. En fait, ce volet se rapproche bien plus des mythes traditionnels du Vampire, et les pouvoirs de Kain ont diminué... pour augmenter à nouveau, sans aucun doute, au cours du jeu. Néanmoins, on ne retrouvera pas ses capacités de morphing en loup, brume ou chauve-souris. Plus axé furtivité, on pourra, par exemple, faire des méga-bonds de toit en toit, disparaître complètement dans l'ombre... et influencer les esprits les plus faibles, jusqu'à prendre leur contrôle (comme dans le 1er). Toute l'histoire se déroulera dans une ville gigantesque, au travers d'une douzaine de niveaux. Prison, quartier sombre, quartier riche, les environnements sont travaillés et variés. On a hâte de pouvoir s'y essayer, c'est clair, car l'équipe derrière le projet semble avoir particulièrement bossé son game design. Il faudra prendre notre mal en patience !

Coup de vieux

Je me souviens bien de ce Blood Omen sur PSone... À l'époque, c'était super beau. Ahem... comme le temps passe. En tout cas, niveau scénario et intérêt de jeu, il est toujours aussi bon, ça c'est certain... Mais l'évolution a fait son œuvre : tenez, par exemple, le design de Kain...

L'ancien Kain, coupe à la Beaudelaire de rigueur...

Le nouveau, classe et air menaçant de série !

GENRE : Action/aventure **ÉDITEUR :** Cryo **DÉVELOPPEUR :** Widescreen Games **DISPONIBILITÉ** non communiquée

Widescreen met son grain de sabl

Dune

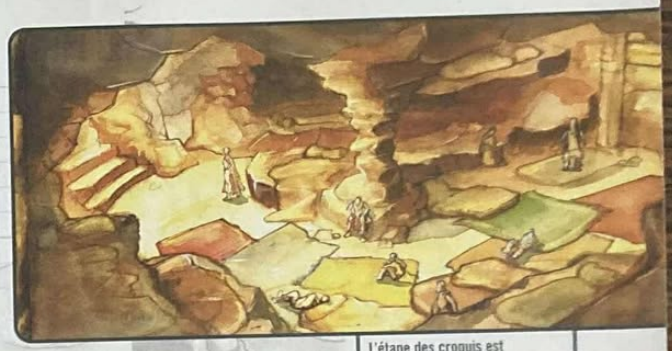
par Le PiXX

Il y a des choses qui ne peuvent pas laisser de marb
Par exemple, lorsque l'un des plus grands romans de scien
fiction de l'histoire, s'apprête à être adapté sur la console de
la plus puissante du moment. Dune va sortir sur nos PS
elle va sentir bon le sable chaud et la canne

C'est bête, les accidents, ça peut arriver à tout le monde, et on en ignore toujours les conséquences. Tenez, la dernière fois, je passe par accident chez un développeur qui s'appelle Widescreen Games, et j'apprends qu'il est en train de développer « Dune » ; toujours par accident, je tombe sur une borne de développement pour PS2 (un peu comme un singe qui tombe sur un monolithe noir, dans *2001 Odyssée de l'espace*). Résultat, je me vois contraint de sortir mon appareil photo et mon magnétophone, pour faire un magnifique reportage sur tout et sur tout le monde.

Mais c'est où ?

Widescreen Games est un développ français qui se trouve en Fra métropolitaine (oui, parce qu'on peut français et vivre sur l'île de La Réunion qui nous éloigne et de la métropole et sujet). Pour être précis, cette pet entreprise se situe sur l'une des rives Rhône, à Lyon (en France métropolitai donc). On pourrait dire que ses memb actifs sont tout nouveaux tout beaux da le domaine des jeux vidéo, mais ce ser mentir. Cette petite organisation composée d'une bonne vingtaine personnes qui ont déjà fait leurs grif sur une foule de jeux et sur toute u diversité de plates-formes. Ainsi, po meilleur exemple, les fondateurs même Widescreen ont pu démontrer leur savo faire sur des jeux comme Missio Impossible ou encore Outcast. Po Widescreen, lesdits fondateurs ont déci de se spécialiser dans les je d'action/aventure, un peu comme Fea Effect (PSone), mais avec un soupço d'action en moins, et un peu plu d'interaction avec les personnage appartenant à l'intrigue générale du je Dune de Widescreen Games sera donc u jeu d'aventure/action avec vue à l troisième personne, qui aura le mérite d



L'étape des croquis est absolument primordiale pour définir le design global du jeu.

nous plonger dans l'univers du roman de Franck Herbert.

Oui, mais où ça ?

Sur Arrakis... Dune se passe sur la planète Arrakis. C'est une petite boule sans prétention à peine plus petite que la Terre, dont 90 % de la surface est recouverte de sable. Un grand Sahara en somme, et tout aussi chaud (oui, parce qu'il existe des déserts de sable froids, comme celui de Gobi). Cependant, ce monde serait super-inintéressant s'il n'était pas le seul à pouvoir produire la substance la plus rare de l'Univers en cette année 10191 : l'Épice. Elle se présente à la surface de la planète sous la forme d'une poudre orangée, qui sent la cannelle. Cette substance est utilisée pour pouvoir voyager en repliant l'espace, c'est-à-dire en se téléportant presque (pour des raisons de relativité, il conviendrait de dire que, dans ce cas, ce n'est pas le voyageur qui se déplace, mais l'espace autour de lui), et ce, sans perdre de temps. L'Épice n'a pas que ces avantages. Elle permet aussi de rendre les femmes prescientes, pour en faire des Bene Gesserit, et les vieux immortels, pour en faire des Membres de la Guildes (pilotes officiels mais indépendants de l'Empire). Tout cela est chapeauté de main de maître par l'Empereur Padischah Shadam IV, qui, du haut de son pouvoir, est à la tête des différentes monarchies-planètes du Landstraadt. Celles-ci ne cessent de se déchirer, et c'est autour de deux d'entre elles que va se focaliser toute l'action de Dune. D'un côté, nous avons la maison des Harkonnen, véritable petite fabrique d'Adolfs en puissance, et de l'autre, les Atreïdes. Ces derniers se feront exterminer sur Arrakis, alors qu'ils en avaient le contrôle, par les Harkonnens, aidés dans leur génocide par les troupes d'Elite de l'Empereur, les Sardokars. Presque tous les représentants de cette maison passeront l'arme à gauche d'une manière violente. Parmi les survivants, Paul, l'héritier du Duc Leto, chef de la maison Atreïde, lèvera une armée de guerriers originaires de Arrakis, les Fremens. Et cela afin d'exterminer à son tour les représentants de la maison des Harkonnens sur la planète-désert et mettre à genoux l'autorité de L'Empereur.

Loin de nous proposer un remake total de cette épopée, le Dune de Widescreen nous fait glisser dans la peau de Paul pendant deux années de sa vie, entre le moment où son père décède, quand il fuit dans le désert d'Arrakis en compagnie de sa mère, et celui où il part à l'assaut des Harkonnen, à Arrakeen, capitale d'Arrakis. Le but du jeu sera de se faire accepter par toutes les tribus Fremens de la planète, avec, en prime, une foule de missions secondaires à remplir. Connaissant ce qui a déjà été fait par la même équipe sur Outcast, il risque d'y avoir pas mal de boulot.

Bien qu'elle ne puisse pas afficher un grand nombre de textures différentes, la version PlayStation 2 de Dune gèrera plus de polygones que la version PC.

Malgré la foule de graphismes réalisés pour l'univers de Dune, il a fallu trouver un certain style qui puisse différencier cette version de toutes celles déjà existantes.

Des dessous très techniques

« Si on commence à essayer de retranscrire toute l'œuvre d'Herbert dans le jeu, rien ne sera terminé avant 10 bonnes années. »

De gauche à droite : Olivier Masclef, Dominique Peyronnet, Hubert Nourigat, et Sylvain Blanchot avant l'interview.

Bon, il faut avouer qu'à la base, les premiers trucs que j'ai eu l'occasion de voir à propos de ce Dune, tournaient sur PC. Aussi, après avoir vu le fameux monolithe noir planqué sous l'un des bureaux des programmeurs, je me suis demandé à quels problèmes l'équipe allait être confrontée, pour adapter Dune sur une plate-forme qui n'a pas encore eu l'occasion de faire tourner un tel jeu. Sachant que sa sortie est prévue grosso modo pour Noël 2001, je pars à la recherche des mes réponses en allant questionner Olivier Masclef, le grand chef Indien de Widescreen, Dominique Peyronnet, la squaw de la direction artistique, Sylvain Blanchot, le grand manitou game designer, et Hubert Nourigat, la cavalerie de la programmation, notamment sur PlayStation 2.

Play2Mag : Dune, c'est avant tout un jeu PC ou PS2 ?

Olivier Masclef : Il était, dès l'origine, prévu pour PlayStation 2 et PC. Bien sûr, on n'a pas eu les kits PlayStation 2 tout de suite, parce qu'il y avait une foule de démarches à faire pour en obtenir. Mais dès le début, on a prévu ce jeu en multi-plate-forme. Et la seule qui remplissait les impératifs techniques qu'on s'était fixé, c'était la PlayStation 2.

Techniquement, chaque version pose des problèmes différents ?

Hubert Nourigat : C'est un développement parallèle. On fait avancer les choses chacune de leur côté. Le principal, c'est de tenir les délais par rapport aux contraintes techniques propres aux deux versions, mais cette méthode nous permet de bien déblayer le travail que l'on a à faire, et en plus, de contrôler s'il n'y a pas trop de différences entre les deux versions. En outre, pour la version PC, tout dépend comment on le définit. Comme le PC d'aujourd'hui ou celui de demain ? L'avantage de la console est que c'est un support fixe et quasiment pas évolutif.

Olivier Masclef : L'idée, c'est d'essayer de faire deux versions les plus communes possibles, et ce, malgré le fait que le PC risque encore d'évoluer, et que la PlayStation 2 est une machine certes non-évolutive techniquement parlant, complexe, mais très puissante. Tout est une question d'équilibre en fait.

Et graphiquement, comment vous en sortez-vous ?

Dominique Peyronnet : La principale contrainte, c'est de faire quelque chose qui soit tellement similaire d'une version à l'autre, que personne ne puisse être capable d'y voir une quelconque différence. Par exemple, on prévoit les textures en double, sachant que, sur PlayStation 2, elles ne peuvent pas être aussi fines que sur PC. En revanche, la PlayStation 2 nous permet, en moyenne, d'afficher plus de polygones que sur un PC. On essaie donc de trouver un juste milieu et de tirer parti des points forts de chaque configuration.

Sylvain Blanchot : De toutes les façons, il ne faut en aucun cas que les différences techniques modifient le gameplay d'une version à l'autre.

Au niveau du gameplay, comment avez-vous réussi à faire une synthèse efficace de l'univers de Franck Herbert ?

Sylvain Blanchot : C'est vrai que parfois il faut savoir faire un tri. Bon, il y a une foule de choses qui existent dans l'univers de Dune et qui sont vecteurs d'une bonne quantité d'actions possibles. Si on commence à essayer de retranscrire toute l'œuvre d'Herbert dans le jeu, rien ne sera terminé avant 10 bonnes années.

Comment faire alors ?

Dominique Peyronnet : L'idée principale c'était de concevoir un soft qui intéresse suffisamment les fanas de Dune pour qu'ils aient envie d'y jouer, et qui captive ceux qui ne connaissent pas l'œuvre, sans pour autant les noyer sous un flot de détails qui risqueraient de les perdre dans le jeu. Il a fallu faire des choix tant graphiques que scénaristiques.

Sylvain Blanchot : D'un autre côté, si on a choisi cette période particulière du roman d'Herbert pour en faire un jeu, c'est qu'elle doit faire en tout et pour tout, deux pages dans le livre. Du coup, on s'est quand même retrouvé avec une grande liberté d'action dans l'élaboration de gameplay et du game design.

Dominique Peyronnet : Par ailleurs, plutôt que de choisir de filer toutes les informations de l'univers d'un seul tenant en début de jeu, on a choisi de « distiller » le background au fur et à mesure de la progression du joueur dans le scénario.

La difficulté ?

Sylvain Blanchot : Maintenant, la difficulté principale dans la conception d'un jeu avec un tel background, c'est de faire bien attention à ce que certains détails de l'œuvre ne déséquilibrent pas trop le gameplay. Je pense notamment aux complications que peut apporter la présence des boucliers, des vers des sables ou encore des tempêtes de sable. Faire entrer des trucs pareils dans le background proprement dit n'est pas sans conséquences sur le bon déroulement des scénarios, ou encore le juste dosage de la difficulté. Le problème principal face à l'œuvre, finalement, c'est d'essayer de tout prévoir, même les situations les plus extrêmes.

Pour définir les visages des personnages, les graphistes se sont inspirés de personnalités existantes : ici, Björk transformée en Shani.

Autre difficulté inhérente au monde de Dune : savoir gérer les zones d'ombre.

TOPGEAR DARE DEVIL

quelqu'un à perdu une chaise ?

pas grave !

de quoi ??

Prenez le volant de votre voiture préférée et rejoignez " Dare Devil ", le club très secret des dingues de la course en ville !

- *4 capitales et 27 niveaux à découvrir*
- *10 voitures + 2 cachées*
- *Un trafic de plus de 75 voitures différentes*
- *Mode 2 joueurs : Check Points Mode et Bomb Tag Mode*

Ubi Soft KEMCO PlayStation 2

"On se prend vite au jeu et l'ensemble est magnifique"
"Tout le monde en est resté bouche bée!"
PlayStation 2 Magazine

" © 2000 KEMCO/Papaya. " " et PlayStation sont des marques déposées de Sony Corporation Inc.

GENRE : Simulation de rallye **ÉDITEUR :** Acclaim **DÉVELOPPEUR :** Broadsword (G.-B.) **DISPONIBLE** printemps 2001

Paris-Dakar Rally

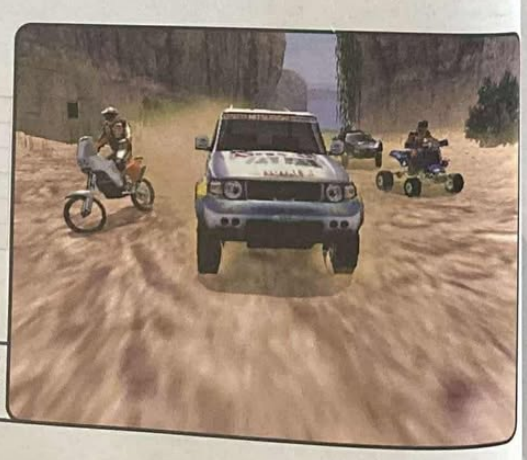
par Jérôme Darnaudet

À l'assaut des dunes

On m'avait dit qu'il fallait être un peu fêlé pour faire le Paris-Dakar. Je dirais plutôt que, pour se taper 10 000 km sous une pareille chaleur et dans des conditions d'hygiène aussi précaires, il faut être complètement malade, très seul, inconscient, recherché par le fisc, ou par sa femme. À moins qu'il ne s'agisse de tout cela à la fois.

Conscient que tout le monde n'est pas malade, très seul, recherché par le fisc et par sa femme, Acclaim a eu l'excellente idée de développer une version plus soft, voire software, du plus célèbre et du plus convoité de tous les rallyes : le Paris-Dakar. Créée il y a 23 ans par Thierry Sabine, cette épreuve reste, encore de nos jours, la plus difficile pour les hommes comme pour les machines. Avec plus de 10 000 km de pistes, près de 500 concurrents et une logistique digne de celle de la guerre du Golfe, le Paris-Dakar ne cesse d'attirer davantage de gens malades, seuls, recherchés par le fisc et par leur femme. Sans pour autant risquer sa peau à tout bout de dune, Paris-Dakar Rally vous invitera à partager les sensations de la course sans en supporter les inconvénients. Tous les sponsors faisant partie intégrante du jeu, vous pourrez prendre les commandes de quelques-uns des engins présents sur le rallye de l'année 2000, à savoir 7 voitures, 6 motos, 6 camions et 5 quads. La grande nouveauté réside dans le fait que vous devrez tous les piloter en même temps. Non, je déconne. Chacun des véhicules étant doté de ses propres caractéristiques et de ses propres réglages, il vous faudra opter pour la machine correspondant le mieux à votre manière de conduire. N'oubliez pas que vous allez vous la coltiner pendant plus de 10 000 bornes ! Enfin, ce n'est pas tout à fait vrai. Le jeu comprendra, en fait, 12 stages contre la montre, avec plusieurs itinéraires possibles qui devront être définis à l'avance, de manière à ce que votre copilote vous dicte les bons renseignements en temps voulu. Ne vous attendez pas pour autant à une partie de plaisir. Entre les autres concurrents qui feront bouchon lors de certains passages étroits, les animaux traversant n'importe quand, les phénomènes naturels comme les tempêtes de sable, les sols meubles ou le fisc qui vous retrouve, vous devriez avoir quelques difficultés à sortir indemne de cette aventure. Par contre, cela vous permettra de faire plusieurs fois la course sans jamais rencontrer de conditions équivalentes, ou presque.

Comme vous pouvez le constater, le graphisme est particulièrement fin. Espérons que l'animation suivra.



Une fois n'est pas coutume, Paris-Dakar Rally permettra de piloter 4 catégories de véhicules : les voitures, les camions, les quads et les motos.

Des nombreux modes de jeu

L'une des particularités du produit réside dans les différents modes de jeu qui vous seront proposés. Si les modes Arcade n'inclut pas toutes les contraintes, il n'en sera pas de même pour les modes Rally ou Campagne, bien plus stratégiques. Les véhicules pourront perdre des pièces (portes, pare-chocs, phares, pare-brise, roues…) ce qui vous ralentira considérablement. Par exemple, si vous cassez votre pare-brise, vous deviendrez plus vulnérable à la poussière et votre manière de conduire comme votre champ de vision s'en trouveront modifiés. De même, si vous ne suivez pas scrupuleusement l'itinéraire, vous aurez vite fait de vous perdre et de diminuer d'autant vos chances de gagner, sachant que le temps nécessaire pour les réparations dépend directement de votre heure d'arrivée au bivouac. Bref, il vous faudra faire en permanence des choix déterminants, afin de conserver vos chances de continuer à être de la partie. Notez que le jeu prendra en compte le moral et la fatigue de votre équipe, ce qui n'arrangera pas vraiment les choses. Tout cela combiné relance l'intérêt de ce type de jeu plutôt courant sur la PlayStation première du nom.

Paris-Dakar Rally profitera des dernières innovations apportées par la PlayStation 2, comme le format d'écran 16/9, le son Dolby Surround. Quant au moteur 3D, bien que nous n'ayons pas pu voir grand-chose pour l'instant, il utilisera la gestion des particules pour générer les nuages de poussière. Toujours est-il que l'on attend tout cela avec impatience et que l'on vous en reparlera dès que nous aurons de nouvelles infos.

Vous traverserez toutes sortes de paysages et roulerez sur différents revêtements. Il vous faudra donc régler votre véhicule au mieux pour chacune des étapes.

Le moteur 3D gère les particules pour représenter la poussière soulevée par les véhicules.

Plusieurs vues seront exploitables pour la conduite. Votre copilote vous indiquera tous les pièges du parcours et la difficulté de chaque virage.

Le Paris-Dakar, en vrai

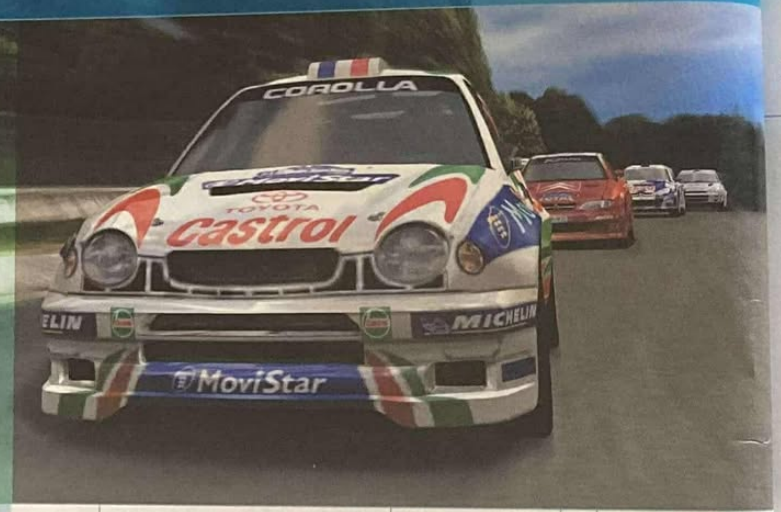
Inutile de le nier, le statut de journaliste apporte quelques privilèges exceptionnels. C'est ainsi que j'ai eu l'immense honneur d'être invité deux jours sur le Paris-Dakar par Acclaim. Nous voilà donc à Atar, en plein milieu du désert : pas de toilettes, pas de douche, tout le monde se débrouille, sans oublier le nombre de maladies redoutables que l'on peut attraper : fièvre jaune, palu… ça promet ! Nous débutons par le tour du bivouac et, là, c'est juste du délire. Pour décrire cela, j'hésite entre le salon de l'automobile et la guerre du Golfe. Le salon de l'auto parce que chaque équipe monte son stand avec des sponsors partout. La guerre du Golfe parce que c'est un va-et-vient permanent de véhicules faisant un bruit sourd et de la poussière omniprésente. Mais le plus impressionnant reste sans conteste la partie logistique. Chaque jour, plus de 1 500 personnes montent et démontent des centaines de tentes, installent et désinstallent un hôpital gonflable complet, une régie de télévision, font la nourriture pour 2 500 personnes… C'est à peine croyable. Il y a même un écran géant pour retransmettre l'épreuve du jour. Voici, quelques chiffres : en trois semaines, c'est 150 tonnes de nourriture, 2 millions de litres d'essence, 9 avions cargo, 37 médecins, plus de 1 000 mécaniciens et concurrents, une centaine de camions d'assistance… du délire je vous dis. Quant aux concurrents, ils se lèvent à 4 ou 5 heures du mat' lorsque les plus chanceux se couchent à minuit. Et il y a les autres, ceux qui se perdent et qui arrivent le lendemain à 15 heures, ou qui n'arrivent pas du tout. Toute une aventure !

par Jérôme Darnaudet

Gran Turismo 3

Les photos qui calment !

Nous, à Play2Mag, on aime bien les jeux de voitures, surtout Gran Turismo 3 en fait. Il est vrai que l'on vous en parle tous les mois et que l'on n'est pas près d'en rester là, tant chaque nouvelle version nous laisse pantois. On l'aime tellement ce jeu que l'on s'est débrouillé pour vous montrer en exclusivité de nouvelles photos. Vous pouvez bien chercher ailleurs, il n'y a que sur ces deux pages que vous les verrez. C'est pas trop fort ça ?



GENRE : Simulation de conduite
ÉDITEUR : Sony
DÉVELOPPEUR : Polyphony Digital (Japon)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en juin 2001

Eh oui, en attendant la version bêta prévue pour très bientôt (en fait, nous devrions l'avoir au moment où vous lirez ces lignes), l'occasion nous a été offerte d'admirer les dernières évolutions de l'un des titres les plus attendus sur PlayStation 2. Ainsi, je puis d'ores et déjà vous dire que le mode Rallye est des plus réussis et que les courses se déroulant sous la pluie sont tout simplement cultissimes. Bon, ce n'est pas très français comme terme mais j'aime bien. Et hop, j'en remets une couche : cultissime. J'avais déjà vu des effets de pluie impressionnants, surtout sur PC, mais là, c'est carrément incroyable voire cultissime. Les reflets sur la piste, les nuées d'eau s'échappant de sous les pneus, le comportement des voitures qui s'en trouve complètement modifié... Encore une fois, les développeurs de GT3 nous prouvent leur savoir-faire de la plus belle manière qui soit. Par contre, ce que l'on ignore, c'est la manière dont la pluie s'intègrera au cours du jeu. Je m'explique : « Ajlkjq lkhhfkuqnn hjqlskdlqskd. » Je recommence parce que, là, personne n'a rien compris. Dans les épisodes précédents de Gran Turismo, la nuit n'existait que dans les épreuves nocturnes. Non, ce n'est pas très clair non plus. Remarquez qu'il ne fait jamais très clair, la nuit. Oh lala !, mais dans quoi je m'embarque ? Disons que personne n'a jamais pu voir la piste de Deep Forest autrement que de jour, par exemple. Dans le même ordre d'esprit, il est impossible d'évaluer si, dans GT3, la pluie se mettra à tomber n'importe où, n'importe quand, ou bien si elle ne sera présente que sur certains parcours programmés en mode Humide, si je puis m'exprimer de la sorte. Imaginez un peu le plus stratégique que gagnerait un jeu comme celui-là avec une météo dynamique. Vous commencez la course et hop !, en plein milieu, il se met à pleuvoir. Entre les arrêts au stand et le choix des pneumatiques quelques fois ambigu, l'intérêt de la course en serait totalement relancé. Ce serait, comment dirais-je, cultissime. Oui, c'est ça, cultissime ! Bref, ce ne sera visiblement pas le cas, mais on se contentera largement de ce que l'on nous donnera, tant le résultat est au-delà de toute attente. Il suffit de regarder les photos pour se faire une petite idée du rendu exceptionnel.

Le roi du désert

La partie Rallye représente la seconde grosse nouveauté de ce mois-ci. Avec des pistes ultraréalistes, GT3 agrandit le passage qu'avait ouvert son petit frère GT2. Les épreuves sur terre seront plus nombreuses et le comportement des voitures toujours plus proche de la réalité. Certains spécialistes estiment d'ailleurs que GT3 sera de 25 % plus réaliste que GT2. Je ne sais pas d'où ils sortent ces chiffres. Moi, je dis que ces mêmes spécialistes sont de 25 % plus ridicules qu'avant d'avoir dit ça. Enfin, c'est vrai qu'il est plus réaliste, mais de 25 % ?!? Pourquoi pas de 26,4 % hein ? Bref, revenons sur la piste. Là encore, les nuages de poussière soulevés par les bolides sont criants de vérité et les développeurs ont su visiblement exploiter la fameuse gestion des particules de la PS2. Dommage cependant que les voitures ne laissent pas de traces dans le sable. Enfin, et comme vous pouvez le constater de vos grands yeux écarquillés, Polyphony Digital nous a dévoilé des photos de l'un des nouveaux circuits : Tokyo Racing Circuit ou Akasaka, le nom définitif ne nous ayant pas été révélé. Je conclurais rapidement, pour laisser plus de place aux photos, en vous signalant que nous ne savons toujours rien de la partie Simulation. Mais ce sera pour le prochain numéro, promis. Et voilà, il n'y a plus qu'à baver. Ah si, j'oubliais, Sony vient d'annoncer que le jeu ne sortirait plus en mars comme prévu mais courant avril au Japon et vraisemblablement courant juin chez nous... C'est nettement moins cultissime ! Play2Mag vous réserve toutefois quelques surprises « spéciales GT3 ». Alors, d'ici là, comme le dit si bien notre ami Jean-Claude Van Damme, soyez « aware ».

Non mais, regardez-moi un peu le rendu de la pluie ! Toutes les lumières se reflètent sur le sol détrempé et les voitures soulèvent des nuages de flotte. C'est du plus bel effet !

Selon les angles de vue, l'effet d'eau est plus ou moins réussi. Il n'empêche que l'on n'avait jamais rien vu de pareil sur console.

Le comportement des véhicules est encore plus réaliste sur piste en terre que celui dans Gran Turismo 2.

À l'instar du jeu précédent, les épreuves sur piste en terre nécessiteront l'utilisation d'une voiture de rallye.

Sony partenaire d'Oreca

Le 16 janvier dernier, le Team Oreca dévoilait, à la presse automobile, son dernier bébé. Un prototype tout beau, tout neuf, dernier cri de la technologie automobile, dont l'ambition est simple : venir contester la suprématie des Audi R8, lors de grands rendez-vous comme les 24 Heures du Mans... Alors bon, je ne vous cache pas que c'est joli un proto Oreca. Ça ressemble à une sorte de grosse Twingo monoplace, avec de grosses roues, un gros moteur et un bruit à vous arracher les tympans. Bestial, oui, c'est le mot qui convient le mieux pour décrire ce monstre ! Bon, sorti de là, notre petite journée à Barcelone (sur le circuit de Jerez) nous aura laissé un souvenir assez hallucinant : un baptême en piste, dans le baquet exigu de la Viper GTS-R/T, victorieuse aux 24 Heures du Mans 2000. Au volant, Olivier Beretta (pilote Oreca, avec Yannick Dalmas), un vrai chaudard du bitume, qui maîtrise la cavalerie Viper comme une bête. Accélération d'avion de chasse, freinage à vous péter trois côtes, tenue de route hallucinante... Diantre, après ça, une partie de GT3 va me sembler bien fadasse !

L'un des deux nouveaux circuits, encore et encore. Notez le rendu des arbres. On est bien loin de la PSone ! C'est superbe !

Super, un stade ! J'aime bien les stades, c'est cultissime. Toujours et encore le nouveau circuit en exclusivité.

Gran Turismo 3

Voici enfin des photos d'un circuit que vous n'avez jamais vu et que vous ne verrez plus jamais, étant donné que c'est moi qui l'ai fait. Non, c'est pas moi. Bien que Sony ne nous ait pas communiqué le nom définitif, il s'agirait du Tokyo Racing Circuit.

On a beau voir et revoir les ralentis, on reste toujours subjugué devant une telle modélisation des véhicules. Bon sang, mais que c'est beau !

Il était une fois...

Voici une liste exhaustive de 138 voitures qui seront présentes dans GT3. Je vous rappelle qu'il devrait y en avoir 160, à une petite dizaine près, et que chacune d'elles se compose de 5 000 polygones, soit 17 fois plus que celles de GT2. Rien que ça !

DAIHATSU	STORIA	X4	1998
DAIHATSU	MIRA	TR-XX AVANZATO R	1997
HONDA	ACCORD	EURO-R	2000
HONDA	RAYBRYG	NSX	2000
HONDA	CASTROL MUGEN NSX		2000
HONDA	ARTA	NSX	2000
HONDA	NSX	TYPE S ZERO	1997
HONDA	NSX	TYPE R	1992
HONDA	S2000	TYPE V	2000
HONDA	S2000		1999
HONDA	INTEGRA	TYPE R 98 SPEC	1998
HONDA	CIVIC	TYPE R(EK)	1998
HONDA	CIVIC	SIR-II(EG)	1993
HONDA	CR-X DEL-SOL	SIR	1995
DIABLO	GT CAR		2000
MAZDA	RX-7	TYPE RS	1998
MAZDA	RX-7	TYPE RZ	2000
MAZDA	SAVANNA RX-7	INFINI III(FC)	1990
MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1989
MAZDA	EUNOS ROADSTER	NORMAL	1993
MAZDA	ROADSTER	1.8 RS	1998
MAZDA	ROADSTER	RS	2000
MAZDA	DEMIO	GL-X	1999
MITSUBISHI	FTO	GP VERSION R	1997
MITSUBISHI	GTO	TWIN TURBO	1995
MITSUBISHI	GTO	TWIN TURBO	1999
MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION V GSR	1996
MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION V GSR	1998
MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION VI GSR	1999
MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION VI GSR TOMMI MAKINEN EDITION	2000
MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION VI GSR TOMMI MAKINEN EDITION(STRIPE)	2000
MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION VI RALLY CAR	1999
MITSUBISHI	LANCER	EVOLUTION VII GSR	
NISSAN	SILVIA VARIETTA		2000
NISSAN	SKYLINE	GTS-T TYPE M(R32)	1991
NISSAN	SKYLINE	GT-R VSPEC II(R32)	1994
NISSAN	SKYLINE	GT-R VSPEC(R33)	1997
NISSAN	R390 GT1	LM RACE CAR	1998
NISSAN	R390 GT1	ROAD CAR	1998
NISSAN	SKYLINE	GT-R VSPEC(R34)	1999
NISSAN	SKYLINE	GT-R VSPEC II(R34)	2000
NISSAN	PENNZOIL NISMO GT-R	GT	1998
NISSAN	SILVIA	K's 2000CC(S13)	1991
NISSAN	SILVIA	K's 1800CC(S13)	1988
NISSAN	SILVIA	K's AERO(S14)	1996
NISSAN	SILVIA	SPEC R(S15)	1999
NISSAN	180SX	TYPE X	1996
NISSAN	LOCTITE ZEXEL GT		2000
NISSAN	CALSONIC SKYLINE	GT	2000
NISSAN	FAIRLADY Z	VERSION S 2 SEATER TWINTURBO	1998
SUBARU	IMPREZA	WRX STI	2000
SUBARU	IMPREZA	SPORTS WAGON STI	2000
SUBARU	IMPREZA	RALLY CAR	1999
SUBARU	IMPREZA	COUPE 22B STI VERSION	1998
SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX STI VER. VI	1999
SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX STI VER. VI	1999
SUBARU	IMPREZA	RALLY CAR PROTOTYPE	2001
SUBARU	LEGACY B4	RSK	1998
SUBARU	LEGACY B4	BLITZEN	2000
SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B	1996
SUZUKI	ALTO WORKS	SUZUKI SPORTS LIMITED	1997
TOMMYKAIRA	ZZS		1999
TOYOTA	MR2	GT-S	1998
TOYOTA	MR2	G-LIMITED	1998
TOYOTA	COROLLA	RALLY CAR	1999
TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX (AE86 TYPE I)	1985
TOYOTA	SPRINTER TRUENO	GT-APEX SHIGENO VERSION	
TOYOTA	MR-S	S EDITION	1999
TOYOTA	AUTOBACS APEX MR-S	GT	2000
TOYOTA	CELICA	SS-II	1999
TOYOTA	SUPRA	RZ	1997
TOYOTA	SUPRA	SZ-R	1997
TOYOTA	CASTROL TOM'S SUPRA		2000
TOYOTA	DENSO SARD SUPRA		2000
TOYOTA	ALTEZZA	RS200	1998
TOYOTA	ALTEZZA	AS200	1998
TOYOTA	GT-ONE(TS020)	RACE CAR	1999
TOYOTA	GT-ONE(TS020)	ROAD CAR	1999
TOYOTA	VITZ	EURO EDITION	2000
TOYOTA	VITZ	RS 1.5	2000
TOYOTA	CELICA	GT-FOUR(ST205)	1995
ACURA	CL	3.2 TYPE S	2000
ACURA	NSX		1993
ACURA	NSX		1997
ACURA	INTEGRA	TYPE R	1996
CHEVROLET	CORVETTE	GRAND SPORT	1996
CHEVROLET	CAMARO	Z28	1997
CHEVROLET	CORVETTE	Z06	
CHEVROLET	CAMARO	SS	
CHEVROLET	CORVETTE	C5R	
CHRYSLER	PT CRUISER		
DODGE	VIPER	GTS-R TEAM ORECA	
DODGE	VIPER	GTS	
FORD	FOCUS	RALLY CAR	
FORD	ESCORT	RALLY CAR	
FORD	MUSTANG	SVT COBRA R	
FORD	GT40	RACE CAR	
FORD	GT40		
SHELBY	COBRA		
ALFA ROMEO	156	SUPER TURISMO	
ALFA ROMEO	156	2.5 V6 24V	
ASTON MARTIN	DB7	VANTAGE COUPE	
ASTON MARTIN	V8 VANTAGE		
AUDI	S4		
AUDI	TT	1.8T QUATTRO	
BMW	328CI		
CITROEN	XSARA	RALLY CAR	
FIAT	COUPE	TURBO PLUS	
GILLET	VERTIGO	RACE CAR	
JAGUAR	XJ220	ROAD CAR	
JAGUAR	XKR	COUPE	
LISTER	STORM V12	RACE CAR	
LOTUS	ESPRIT	SPORT 350	
LOTUS	ELISE	190	
LOTUS	MOTOR SPORT ELISE		
MERCEDES-BENZ	CLK55		
MERCEDES-BENZ	CL600		
MERCEDES-BENZ	SLK	230 KOMPRESSOR	
OPEL	CARIBRA	TOURING CAR	
PAGANI	ZONDA	C12	
PAGANI	ZONDA	C12S	
PEUGEOT	206	S16	
PEUGEOT	206	RALLY CAR	
RENAULT	CLIO SPORT	V6 24V	
RENAULT	CLIO SPORT	RACE CAR	
RUF	RUF 3400S		
RUF	RUF R-GT		
RUF	RUF CTR2		
TVR	TUSCAN	SPEED 6	
TVR	GRIFFITH	500	
TVR	SPEED 12		
VAUXHALL	ASTRA	DTM TEAM PHOENIX	
VAUXHALL	VX220		
VAUXHALL	CARIBRA	DTM	
VOLKSWAGEN	NEW BEETLE	2.0	
VOLKSWAGEN	NEW BEETLE	RSI	
VOLKSWAGEN	NEW BEETLE	CUP CAR	
VOLKSWAGEN	LUPO	CUP CAR	

On ne peut qu'être admiratif devant la profondeur de champ. Bien que vous ne puissiez le voir sur ces images, l'animation reste d'une fluidité extrême malgré le nombre d'immeubles affichés.

Les circuits sur terre sont hyper-réalistes avec tout un tas de bosses et autres aspérités rendant le pilotage d'autant plus délicat.

AL PACINO CAMERON DIAZ

L'ENFER DU DIMANCHE

UNE VERSION INÉDITE D'OLIVER STONE

Découvrez la face cachée des plus grands matchs sportifs...

EN VENTE LE 24 JANVIER EN CASSETTE ET DVD VIDEO

Europe 2

WARNER HOME VIDEO

www.warner-home-video.fr

par Dave Martinyuk

Kengo

La voie du guerrier sur PS2

On a connu Bushido Blade sur PSone. Voici maintenant un soft qui s'inspire de l'ambiance de ce titre-culte sur PS2. On trouve de nombreux points communs entre ces deux jeux, mais ce n'est pas vraiment une surprise : on les doit au même développeur. Gros plan sur une simulation de combat pas tout à fait comme les autres…

GENRE : Combat à l'épée
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Lightweight (Japon)
SITE INTERNET : www.lightweight.co.jp/kengo (en japonais)
DISPONIBLE en mai 2001

Bushido Blade… Ce titre aura marqué les esprits mais n'aura pas connu le succès qu'il méritait, loin s'en faut. À l'instar de Tobal - jeu de combat sublime s'il en est - Bushido Blade a fait figure de petite révolution et a innové à plus d'un titre. Nous n'aurons toutefois eu droit, en France, qu'au premier épisode. Le jeu ne s'étant pas vraiment bien vendu, sa suite ne verra pas le jour sous nos latitudes, ce qui est vraiment dommage (encore le syndrome Tobal, mais les conversions bêtes et méchantes en PAL 50 Hz, lentes et tassées, n'aident évidemment guère). Il faut croire que certains jeux s'inspirent de la course des étoiles filantes : ils brillent aux yeux de quelques bienheureux, éblouis et comblés, puis replongent dans l'ombre, invisibles au regard du plus grand nombre… Espérons que vous faites partie de ceux qui ont pu en profiter.

Pour le couard, il n'y a pas de vie…

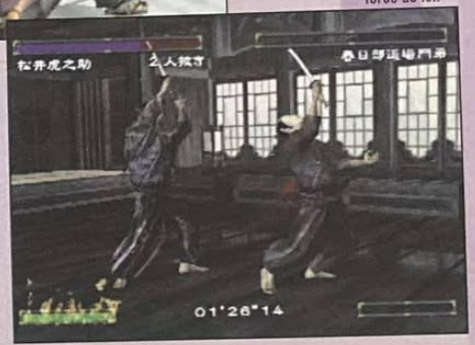
Le principe de Bushido Blade se voulait révolutionnaire puisqu'il poussait le réalisme au point qu'il vous était possible de tuer votre adversaire en un seul coup. Il n'y avait d'ailleurs pas de barre de vie pour indiquer le niveau de santé des combattants, et lorsque vous étiez blessé, vous posiez simplement un genou à terre, vous découvrant tout à coup beaucoup, moins mobile et plus vulnérable. Kengo reprend ce système mais « l'adoucit » un peu. Cette fois, il y a des barres de vie, que vous pouvez y jeter un œil. Lorsque vous êtes blessé, l'hémorragie peut se traduire par un filet de sang et vous fait perdre peu à peu votre énergie. Vous conservez cependant toutes vos qualités combatives et pouvez vous battre avec la même vigueur, tant qu'il vous reste une goutte de sang et qu'aucun coup mortel ne vous est porté. On perd déjà, on le voit, un peu en réalisme…

Ce qui caractérise un titre comme Kengo, c'est, bien entendu, son atmosphère et l'esprit tout à fait particulier qui s'en dégagent… Il faut apprécier le côté « zen » d'un combat, pour aimer à sa juste valeur ce titre original et hors norme. Il faut également connaître les valeurs typiquement japonaises que l'on retrouve dans une discipline comme le kendo (combat au sabre) : respect d'autrui, concentration, force intérieure et oubli de soi et de la mort. On ne s'essaie pas à un titre tel que Kengo comme on s'essaie à un « vulgaire » Street Fighter. Il faut presque mériter de jouer à un jeu comme celui-là…

Le replay, qui vous repasse les dernières secondes de combat, ne nous fait pas toujours profiter des angles les plus intéressants.

Frapper dans le dos n'est pas particulièrement fidèle à l'esprit des samouraïs, mais nécessité fait force de loi.

Ces deux-là ne vont pas tarder à s'affronter, je le pressens…



Pour le brave, il n'y a pas de mort !

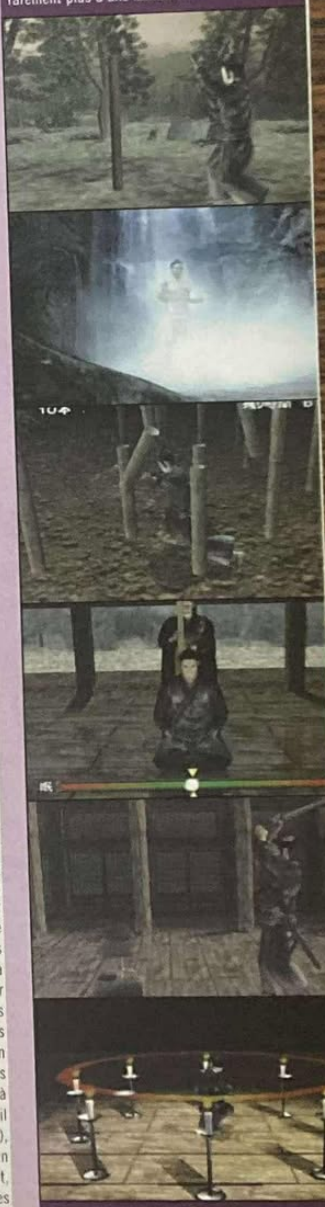
Le mode Solo de Kengo est un petit bijou qui mérite toute votre attention. Vous y incarnez un jeune disciple, balayé comme un fétu de paille par un grand maître, qui doit, ensuite, suivre la voie du guerrier (bushido) pour s'améliorer et faire ses preuves. Le choix du personnage et du dojo qui vous enseignera les bases est primordial et influera grandement sur votre style (qui peut être axé défense, attaque, rapidité, endurance, etc.). Une série d'épreuves vous est imposée, pour vous apprendre à maîtriser les différents types d'attaque ou de défense, ce qui vous servira bien évidemment à élargir le champ de vos compétences. Tout devrait se passer sans encombre jusqu'à cette épreuve où il vous faut combattre dix adversaires d'affilée (épreuve qui m'aura, personnellement, bloqué pendant deux bonnes heures). Ce parcours initiatique terminé, vous êtes autorisé à rendre visite aux grands maîtres de différents dojos, afin de les défier – quelle présomption ! – mais aussi et surtout afin de gagner de nouveaux coups (plus d'explications à ce sujet un peu plus loin). Vous devrez d'abord vous défaire d'un certain nombre de disciples avant que le maître du dojo lui-même ne se décide à vous affronter. Si vous le battez, il fait alors partie des personnages sélectionnables, et toutes les techniques de sabre associées à ce dojo vous seront dévoilées. Croyez bien, toutefois, que réussir à battre tous ces professionnels du bokken ou bokuto (sabre de bois) ne sera pas chose facile. Il vous faudra faire preuve de patience et affûter vos talents. Pour cela, une série d'exercices bien précis vous aidera à devenir plus fort…

Rigueur et discipline

Les épreuves nécessaires à votre développement personnel se divisent en six catégories et sont associées à différents talents : puissance d'attaque, rapidité, intuition, etc. La maîtrise de vous-même se traduit par une épreuve amusante où vous devez faire tenir un point au centre d'une barre. La sensibilité de ce dernier est bien sûr extrême (pensez à un niveau à bulle) et si vous échouez, un vieux sage vous donne un coup de planche sur les épaules, vous signifiant par là que vous n'avez plus qu'à revenir en deuxième semaine. Bon, pour tout vous avouer, c'est assez facile… Mais il y a aussi l'épreuve de la forêt de bambous (il faut en couper le plus possible en un temps limité), celle de la cascade (vous êtes nu dessous et devez résister à l'élément liquide glacé), celle du piquet (il faut taper dessus en rythme pour le briser), celle du « couper » (il faut trancher un objet le plus précisément possible) et, enfin, celles des chandelles (il faut toutes

Épreuves imposées

Voici les six épreuves qui vous attendent au cours du mode Solo de Kengo. À chacune d'elles, vous faites augmenter une de vos capacités mentales ou physiques. Il vous faudra les exécuter plusieurs fois avant d'atteindre un véritable niveau d'excellence, mais ne vous inquiétez pas, elles durent rarement plus d'une minute…



Kengo

Le Bushido et la mort

« Le Bushido enseigne comment mourir. » C'est sans doute exact, mais il est toujours dangereux de simplifier. Le Bushido n'est pas une course à la mort. Pour devenir samouraï, il faut être égoïste et se séparer de bien des choses : de l'argent, qu'il faut considérer comme « sale », et parfois même de sa famille. Il faut en arriver là pour vivre pour soi, sans éprouver de désir extérieur. La dernière chose que l'on perd, c'est soi-même... On dit qu'un samouraï avait l'habitude d'imaginer sa mort chaque nuit avant de se coucher, afin de s'y accoutumer. Après quelques années, il était ainsi « mentalement mort » et ses ennemis le craignaient plus que tout autre, car un cadavre, évidemment, n'a pas peur de mourir. Un samouraï peut choisir de mourir sans la moindre hésitation plutôt que de ternir son nom. Il ne s'agit en aucun cas de mépris de la mort, ni d'une attitude de déni. Le samouraï, comme tout autre, peut très bien avoir peur de la mort. Malgré cela, il n'hésite pas à donner sa vie. À ses yeux, la manière de mourir, l'art de mourir, est similaire à celui de vivre. Si tu veux être samouraï, sois mort, tout en continuant à jouir de la vie. La voie du samouraï est un long chemin...

Roulade sur le côté pour éviter un coup.

Lorsqu'il frappe, un samouraï y met tout son cœur.

les éteindre d'un large moulinet de votre katana). Chacun de ces exercices augmente le potentiel d'une de vos capacités, et chacun de vos combats vous permet de gagner des « points » pour vous améliorer. À mesure que le temps passe, que vous remportiez ou non vos combats, vous gagnez de toute façon des points et vous vous perfectionnez. Pour peu que vous soyez têtu et patient, votre personnage ne peut pas être foncièrement mauvais...

Un jeu d'une grande richesse

Certains puristes déploreront que Kengo propose désormais un système avec des barres d'énergie et des arènes « fermées », plus cloisonnées que les décors de Bushido Blade. L'attaque spéciale, que vous pouvez déclencher lorsque votre « ki » est à son plein, peut même être considérée comme un « super-pouvoir » qui n'a rien à faire ici (je parle de super-pouvoir mais il n'y a pas de boules d'énergie et autres fatras graphiques du genre, fort heureusement). On peut cependant rétorquer que cette attaque est dangereuse car elle vous expose complètement lorsqu'elle est mal placée. Votre ki, dans le jeu, augmente grâce au cri que vous poussez pour exprimer votre énergie intérieure lorsque vous êtes éloigné de votre adversaire (au kendo, on pousse aussi ce cri lorsqu'on frappe l'adversaire d'un coup décisif ; ce n'est pas le cas ici). Avec un « bon » ki, vous frappez plus fort et résistez mieux aux assauts adverses. En revanche, dès que votre ki est au plus bas, votre garde s'effrite et vous pouvez facilement être mis en difficulté. Les aspects de jeu de Kengo sont finalement assez peu nombreux mais tous se complètent avec bonheur. Il y a la garde, l'esquive, les déplacements et les attaques. La garde est simple à gérer mais doit être répétée après chaque mouvement, car vous la perdez dès que vous esquissez le moindre geste. L'esquive s'effectue sur un coup adverse et permet de repousser l'adversaire avec le pied ou bien de se retrouver dans son dos (mais souvent trop loin pour pouvoir enchaîner directement). Il y a également des esquives « roulades », pour vous retrouver sur le côté de votre ennemi et le surprendre. Les déplacements, eux, s'accomplissent le plus souvent de manière circulaire, avant que les protagonistes du combat ne se rapprochent et ne se décident à frapper. Notez que les déplacements étant fluides et très réalistes, les combats gagnent beaucoup en intensité. Le jeu de jambes, avec les séries de petits pas, les sauts vers l'arrière pour esquiver un coup, les déplacements sur le côté... tout cela est primordial et vraiment bien retranscrit.

Dans Kengo, le sang coule à flots, mais ne reste pas sur le sol.

Les « super-attaques » font intervenir un effet de flou assez curieux, presque gênant.

En ce qui concerne les attaques, enfin, il n'est pas exagéré de dire qu'elles constituent le noyau dur du jeu. En évoluant, votre personnage apprend de nouveaux coups et peut assimiler de nouvelles techniques. Des enchaînements de plusieurs coups (trois pour être précis) peuvent alors être mémorisés sur les boutons R et L. Vous avez ensuite la possibilité, évidemment, de les ressortir à loisir. Exemple : vous appuyez sur R1, vous adoptez alors une certaine garde (appuyer sur le bouton ne sort pas automatiquement l'enchaînement ; vous le sélectionnez, c'est tout) et ensuite, c'est le bouton d'action qui exécute l'enchaînement associé. Les coups portés peuvent être de différentes natures et couvrent un très large panel. Il y a les coups portés en pointe, les coups circulaires, ceux accomplis rapidement ou bien au contraire ceux longs à venir mais faisant très mal. Au final, le choix de sa garde (et donc de l'enchaînement qui y est lié) n'est pas anodin car, à une situation donnée, il faut savoir réagir de façon prompte et efficace. On peut affirmer sans trop de crainte de se tromper que Lightweight a réussi là son pari : nous proposer une nouvelle simulation de « bretteurs » remarquable. Évitons de trop le comparer à Bushido Blade, dont il n'est après tout pas la suite, et apprécions-le pour ce qu'il est : un très bon jeu PS2 (et original avec ça). Les Japonais et les Américains ont déjà eu la chance de s'y essayer, mais, quant à nous, il nous faudra patienter un peu. Kengo est prévu en France courant 2001 et devrait être distribué - merci monsieur - par Ubi Soft.

A TOI les cartes rares !
Plus tu joues, plus tu gagnes !

Rejoins la Ligue Pokémon !

Imagine un espace réservé dans plus de 200 magasins en France, où tu vas rencontrer des adversaires, t'entraîner, te perfectionner avec de nouveaux jeux, gagner des cadeaux Pokémon exclusifs (cartes rares, badges officiels,...), participer aux sélections des championnats internationaux... et plein d'autres surprises !
Tu es prêt...
Inscris-toi maintenant.
La ligue est entièrement gratuite.

Pokémon CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER LIGUE

©© 1995, 1996 et 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Attrapez-les Tous ! et le cachet officiel Nintendo sont des marques déposées de Nintendo. WIZARDS OF THE COAST est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

Où participer à la Ligue Pokémon ?
Près de 200 magasins l'organisent en France : Difintel, La Grande Récré, Picwic et de nombreux autres. Liste des magasins de ta région : 01 43 96 35 65.

par Jean Santoni

Cool Boarders Code Alien

Star sur le retour ?

Un concurrent pour le déjà cultissime SSX ? En cette période de sports d'hiver, les annonces de jeux de glisse se multiplient. Après Konami (voir notre Travelling dans ce numéro), c'est au tour d'Uep Systems de revenir avec un nouveau Cool Boarders. Un titre qui aura sans doute du mal à passer après le chef-d'œuvre d'EA Sports...

GENRE : Jeu de snowboard
ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Uep Systems (Japon)
SITE INTERNET : www.uepsystems.com (en japonais)
DISPONIBILITÉ non communiquée

What's up ?

Hormis le mode Licence, qui vous invite à passer de petites épreuves d'adresse, pas de gros changements à signaler du côté des modes de jeu. Vous retrouverez la plupart des options présentes dans la série des Cool Boarders, à savoir un mode Championnat qui combine épreuves de free-style et boarder-cross, un mode Tricks Master pour s'entraîner à passer les différentes figures, le mode Free-ride, quant à lui, propose 7 pistes. Vous pourrez vous envoyer en l'air sur 7 aires de free-style parmi lesquelles un half pipe, un quarter pipe, un skate park, un big air et un triple steps. Voilà, vous savez tout.

Des sensations de glisse peu convaincantes, des pistes étroites et désespérément plates, mais des possibilités de tricks énormes. Eh oui, les Cool Boarders ont toujours été des titres bancals ! Si la presse spécialisée n'a jamais vraiment été convaincue, le public a pourtant répondu présent, enfin surtout pour les deux premiers volets développés par le studio nippon Uep Systems. Quand 989 Studios a repris le flambeau, la situation s'est pas mal dégradée. Cool 3 et Cool 4 n'ont, effectivement, pas connu le même succès. Il faut également préciser qu'il n'y a jamais vraiment eu de réelle concurrence sur la 32 bits de Sony. Ceci explique cela. Hum, après cette petite parenthèse historique et culturelle, revenons à ce qui nous intéresse plus particulièrement, c'est-à-dire à la version PS2 de Cool Boarders baptisée Code Alien. Autant dire qu'Uep Systems va devoir affronter un concurrent de taille : on veut bien sûr parler de SSX d'EA Sports, qui a réussi l'exploit de fédérer tout le monde grâce à la qualité de sa réalisation et de son gameplay.

Ce n'est pas encore ça...

Le soft vient tout juste de sortir au Japon et, après de nombreuses heures de jeu acharné, le bilan reste assez mitigé. Pourtant, au premier abord, tout part plutôt bien. À l'inverse de SSX, vraiment orienté Boarders Cross, les développeurs d'Uep Systems ont misé sur le free-ride et les grands espaces. Par certains côtés, Cool Boarders Code Alien fait d'ailleurs beaucoup penser à 1080° Snowboarding (Nintendo 64) et à Supreme Snowboarding (PC). Finis les virages relevés à 90 degrés, les loopings, les feux d'artifice et les couleurs criardes. Là, on ride de grandes étendues de poudreuse bien larges et tout et tout, on slalome au milieu de sapins, des aigles royaux décrivent de grands cercles dans les cieux, il arrive même qu'un gentil caribou croise dangereusement votre trajectoire. Bref, on se sent vraiment à la montagne. Côté gameplay, on note l'apparition de quelques nouveautés intéressantes. Votre rider dispose d'une jauge de vie qui diminue en cas de chute ou de collision, vous pouvez perdre votre masque dans la neige après une gamelle, certains vêtements flottent sous l'effet de la vitesse, un petit compteur en bas de l'écran permet de connaître exactement la rotation que l'on envoie. Le système de tricks, quant à lui, se différencie totalement de celui de SSX. En fait, la réalisation des grabs prend en co le temps de pression. Quand vous appu rapidement, vous effectuez des grabs simples (par exemple : un indy) ; revanche, si vous maintenez la tou vous exécutez une variante carrém « stylée » (indy nosebone). Hélas, fois hélas, les sensations ne suivent vraiment. Code Alien a hérité des tare ses frangins : les pistes sont larg certes, mais manquent incroyablement dénivelés et de passages techniques plus, la focale de la caméra, beauc trop proche du rider, et les ziks ul pourries ne sont pas là pour arra les choses ! À aucun moment, o l'impression d'être « aspiré » par la pe même sur les pistes les plus extrêm Rien de comparable avec le dynamism SSX. En ce qui concerne la réalisa technique, là encore, on reste sur n faim. Les textures sont très pauvres, palette de couleurs des paysages se lim à des teintes primaires bien tristouill sans aucun dégradé (blanc, noir, g bof !) et il n'y a presque pas d'effets lumière ! Pour conclure simplement efficacement, disons que SSX a encore beaux jours devant lui, à moins que développeurs de ce Cool Boarders revoie leur copie avant une sortie en Europe...

Des sensations peu convaincantes : le gros défaut de Code Alien.

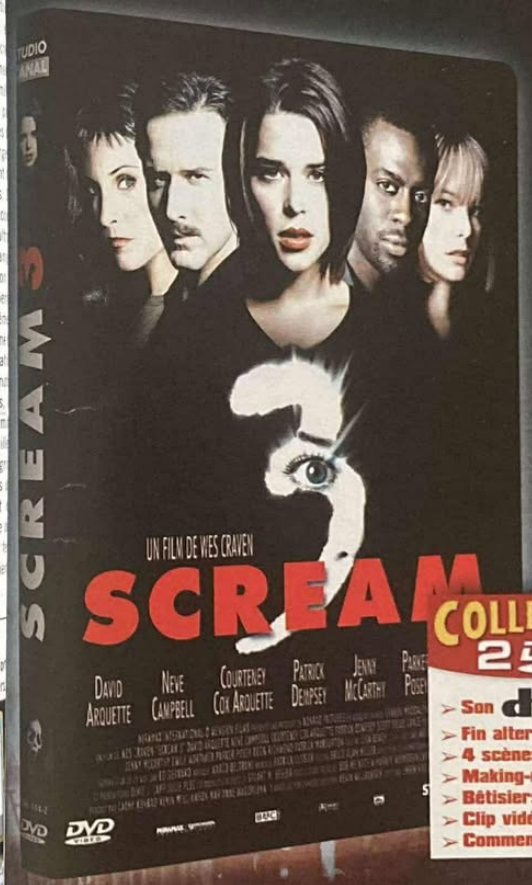
Les développeurs ont fait un effo pour le look des rider

LE MEILLEUR EST TOUJOURS POUR LA FIN !

SCREAM 3

Le dernier chapitre de la terrifiante trilogie de Wes CRAVEN

COMPATIBLE PLAYSTATION 2



COLLECTOR 2 DVD VIDEO

- Son dts
- Fin alternative
- 4 scènes coupées
- Making-of
- Bêtisiers
- Clip vidéo
- Commentaires audio

STUDIO CANAL

EN VENTE EN DVD VIDEO COLLECTOR ET CASSETTE VIDÉO LE 20 FÉVRIER

HIT MUSIC only !*

L'ORÉAL PARIS

www.lorealparis.com

Stop aux cheveux qui regraissent trop vite !

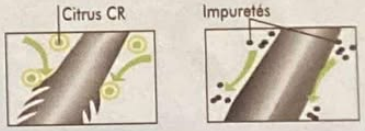
Nouveau

ELSÈVE

[CITRUS.CR]

Gardez plus longtemps la sensation des cheveux fraîchement lavés !

La formule au Citrus CR purifie et lisse la fibre capillaire pour qu'elle accroche moins les impuretés. Les tests* le prouvent : vos cheveux sont plus propres, plus légers, et le restent plus de 48 heures.



*Test d'usage conduit sur 116 personnes.

L'ORÉAL PARIS

Parce que je le vaux bien.

par Julien Chièze

Si chaque nouvel opus de la saga Final Fantasy est en soi un événement, en tant que premier essai sur PlayStation 2, ce dixième volet possède indéniablement une saveur toute particulière. Ainsi, alors que les précédents Final Fantasy abordaient des thèmes comme la vie ou l'amour, Final Fantasy X s'orientera plus vers une quête personnelle axée sur la recherche d'indépendance des héros. Mais il ne s'agit pas du seul changement…

GENRE : Jeu de rôle
ÉDITEUR : Square
DÉVELOPPEUR : Square (Japon)
SITE INTERNET : www.playonline.com/ff10/index.htlm (en japonais)
DISPONIBLE en avril 2001 (au Japon)

Les décors semblent riches et variés. Le talent des créateurs de Square éclate ici au grand jour.

L'ambiance générale de Final Fantasy X paraît assez paisible, mais méfiance, le chaos est imminent.

Final Fantasy X

La légende continue…

Illustration © Square

Jeune invocatrice assez tourmentée, la belle Yuna a la particularité d'avoir les yeux vairons. Cela aura-t-il une importance particulière au cours de l'aventure ?

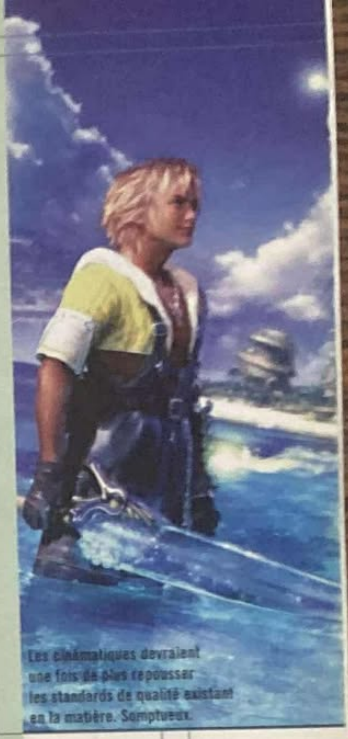
Kitase, Nojima, Noaro, Nomura. Quatre noms qui devraient rappeler de bons souvenirs aux amateurs de Final Fantasy VIII. En tout cas, à ceux qui se préoccupent, et c'est tout à leur honneur, de savoir qui sont les conteurs de leurs aventures numériques. En effet, pendant qu'une partie des développeurs de Square mettaient la touche ultime à l'excellent Final Fantasy IX, l'équipe du huitième opus œuvrait déjà d'arrache-pied sur les ébauches du premier épisode de la PlayStation 2. Aujourd'hui, à quelques mois de son lancement sur l'archipel nippon, le jeu serait achevé à plus de 70 %. Il était donc temps pour Square de dévoiler les premiers éléments de ce qui s'annonce déjà comme l'une des productions les plus ambitieuses et impressionnantes de l'année… Les images qui illustrent ces deux pages en attestent.

Eau contre feu, amour contre cataclysme

Un cataclysme terrible déchira les entrailles de Gaia éclipsant toute vie pendant plus de 1 000 ans. Comme le relate aujourd'hui les écrits : « jaillis… des abysses, la Terreur frappa notre t… submergeant tous les continents … balayant la nature ». Dorénavant, … que l'aventure débute, cette nature, … moribonde, a bel et bien repris ses dr… Pourtant, les anciens restent formels … confrontation finale entre la déesse … Océans et le dieu du Feu est immine… Cependant, une troisième divinité enc… mystérieuse, baptisée Shin, paraît jo… un rôle primordial dans l'aventure. … pouvant être vaincue que par l'Invocat… Suprême, Shin pourrait d'ailleurs bien … la cause du cataclysme du précéd… millénaire… Au cœur de cette tra… scénaristique encore assez embrum… vous retrouverez l'archétype même … jeune héros made in Square, j'ai nom… Tidus. Beau gosse incontestable (la co… conforme de Squall en version blond… diront les mauvaises langues), Tid… passe son temps à jouer au Blitzball, … sport sous-marin dans lequel il excel… Histoire de pimenter un peu le tout, no… jeune bellâtre n'a rien trouvé de pl… intéressant que de craquer sur Yuna, fi… d'une invocatrice qui lui a transmis son don. Quoi qu'il en soit, cette nana toute mimi (dont la particularité est de posséder un œil bleu et l'autre vert… des yeux vairons quoi !) est depuis peu dérangée par d'étranges rêves dont la cause semble être ce satané Shin. Afin de retrouver la paix de l'âme, elle décidera de s'unir avec Tidus (trop content de faire équipe avec sa douce et tendre, pas fou le mec) et rencontrera en chemin d'autres équipiers tels que Kitt, Hayate ou encore Ryugo que Square n'a fait qu'évoquer.

Un Final Fantasy atypique ?

Si l'équipe responsable de FFVIII signe son grand retour, l'atmosphère du jeu devrait aussi tendre vers l'ambiance heroic-moderne-fantasy du très glamour huitième opus. Ainsi, même si les passionnés ne considèrent pas FFVIII comme le meilleur de la série, la réalité des chiffres semble tout autre. En effet, à ce jour, c'est cet épisode qui a remporté le plus grand succès dans le monde ; pas étonnant que Square décide de récidiver. Cependant, n'allez pas croire que Final Fantasy X se contentera d'être une simple suite à FFVIII. Loin de là. Ainsi, comme le scénario le laisse supposer, l'histoire s'annonce bien plus épique et comportera son lot d'innovations aussi bien narratives que techniques. La plus flagrante reste sans conteste la réalisation graphique qui abandonne les décors en 2D pré-calculée des volets PSone, pour basculer définitivement dans un univers en 3D intégrale. Des personnages aux environnements d'une richesse qu'on imagine incroyable, la modélisation et les textures se révèlent riches et soignées. Alors, oui, on notera bien un léger effet d'aliasing sur les arêtes des héros, mais il faudrait vraiment chipoter pour ne pas s'émerveiller devant tant de maîtrise technique. Autre changement important, pour la première fois dans la saga et grâce au format DVD, les personnages s'exprimeront oralement. Finis les petits textes donc, même si des sous-titres s'afficheront au bas de l'écran. Espérons en tout cas que les doublages seront de qualité, au risque de briser la magie du titre. Dans un registre sensiblement différent mais néanmoins crucial, il faut noter que c'est Toshiro Tsuchida qui sera en charge des phases de combat, séquences à combien primordiales au bon équilibre d'un titre comme Final Fantasy. Ainsi, pour ceux qui ne connaîtraient pas le parcours de ce cher Toshiro, sachez que notre homme avait précédemment acquis ses lettres de noblesse avec la série des Front Mission. Une saga de tactical-RPG très réputée pour la qualité et la profondeur de ses combats extrêmement stratégiques. L'arrivée de Tsuchida San signifierait-elle la mort de l'Active Time Battle, instaurée depuis les balbutiements de la saga ? Difficile de se prononcer pour l'instant. Seule certitude, comme le souligne Nobuo Uematsu, compositeur attitré de la série, « Final Fantasy X disposera d'une atmosphère se rapprochant de l'ambiance de l'Île Okinawa. » Une destination particulièrement prisée par les vacanciers nippons, tant cette île est réputée pour son climat paradisiaque et la décontraction de ses habitants. Pour l'anecdote, apprenez d'ailleurs que, dans le dialecte d'Okinawa, Tidus signifie « soleil » et les Yuna sont des sortes d'hibiscus. Final Fantasy X, le premier FF tendance heroico-baba-cool ? Peut-être bien finalement…



Les cinématiques devraient une fois de plus repousser les standards de qualité existant en la matière. Somptueux.

Le Blitzball est le sport en vogue. Selon certaines rumeurs, un personnage non dévoilé par Square se servirait de cette balle comme d'une arme…

Tiens, comme c'est étonnant, Squall se serait-il fait une teinture ?

Réminiscences du passé

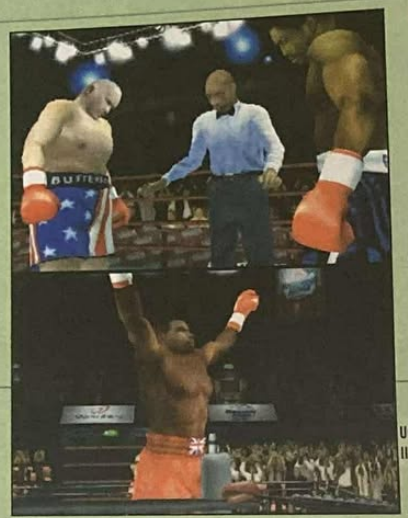
Pour la première fois un Final Fantasy sera doublé, mais les acteurs qui prêteront leur voix aux héros ne sont pas pour autant des inconnus chez Square. Ainsi, Seiichi Morita et Mayuko Aoki, qui doublent respectivement les personnages de Tidus et Yuna, avaient eux aussi déjà participé à leur manière au développement de Final Fantasy VIII. En effet, Morita s'était glissé dans la peau de Zell, tandis qu'Aoki jouait Rinoa et Edéa lors des séances de motion capture, indispensables à la réalisation des cinématiques du jeu. C'est assez anecdotique, j'en conviens, mais les fans apprécieront le clin d'œil. Sinon, dans un registre un peu moins gai, sachez que FFX n'inclura finalement pas de mode Internet comme prévu initialement. Pas de PlayOnline donc pour l'instant…

par Jean Santoni

KNOCK OUT KINGS 2001

Premiers émois

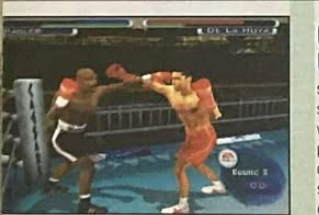
Dans la famille des jeux de sports sur PS2, il ne manquait que le noble art ou presque. C'est une fois encore EA Sports qui s'y colle, avec en prime une certaine réussite .



Le public et les éclairages sont assez peu représentatifs des capacités de la machine.

Une modélisation véritablement impressionnante. Il ne manque plus que des expressions faciales !

GENRE : Simulation de boxe
ÉDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : EA Sports (Canada)
SITE INTERNET : www.ea.com
DISPONIBLE printemps 2001



KOK à la loupe

Juste un petit encart pour preciser que le contenu de Knock Out Kings 2001 est en tous points identique à celui de la version PSone. En plus d'une trentaine de boxeurs légendaires répartis en trois categories (poids léger, poids moyen, poids lourd), vous pourrez cette fois organiser des « cat-fights », des combats de boxeuses, comme dans le film indépendant *Girlfight* de Karyn Kuzama (chef-d'œuvre !). Sinon, on retrouve les modes de jeu habituels : le mode Slugfest (l'équivalent d'un mode Arcade), le mode Carrière qui gagnerait à être un peu plus vivant (il n'y a pas de voix off, juste du texte, ça craint). Et pour finir, les fantasy-fights permettent de faire s'affronter deux boxeurs de catégorie différente.

Si certains éditeurs se font discrets, EA Sports, lui, ne relâche pas la pression ! Pas un mois ne se passe sans que le maître de la simulation sportive ne nous fasse parvenir des versions bêta de ses prochaines productions PlayStation 2. Les Che Guevara du jeu vidéo diront qu'EA mise avant tout sur ce qui rapporte le plus, tout en profitant du retard de ses concurrents. Si ce genre de manœuvres en agace certains, d'autres répondent présent et en redemandent ; la preuve, FIFA 2001 est classé second dans le Top des ventes européennes ! Bienvenue dans le monde réel, coco ! Il est vrai que mis à part SSX, EA n'a pas fait preuve jusqu'à présent de beaucoup d'originalité et de créativité. Il s'agit essentiellement de réactualisations sportives : NHL 2001, NBA Live 2001 (cf. Casting dans ce numéro), NFL 2001, FIFA 2000, F1 Championship Saison 2000 et maintenant Knock Out Kings 2001. O.K., sur ce coup-là, on est un peu mauvaise langue. Toutefois, sans vouloir jouer l'avocat du diable, il faut se rappeler qu'il y a quand même eu X Squad. En outre, excepté leur jeu de Formule 1, tous les autres titres de l'éditeur témoignent d'une réelle maîtrise technique ! D'autre part, souvenez-vous des sages paroles de Julien Barrès (Ubi Soft), le chef de projet de F1 Racing Championship : « Actuellement, les équipes de développement sont en pleine phase de découverte et d'apprentissage de la machine. On s'exerce par conséquent sur ce que l'on connaît. » Cela dit, attaquons-nous à la version bêta de KO Kings 2001.

Encourageant !

Si la bêta de NBA Live 2001 nous a énormément déçus, Knock Out Kings a enthousiasmé la majorité des membres de la rédaction. À ce stade du développement, le travail effectué par les programmeurs de Black Ops (à qui l'on doit entre autres une version Nintendo 64 de KO Kings très réussie) est plutôt encourageant. Gros soupir de soulagement, cette version 128 bits n'a rien à voir avec la mouture PSone vraiment peu convaincante. On vous rassure tout de suite, nous n'avons pas affaire ici à un simple portage lifté. Les gars de Black Ops ont revu efficacement la jouabilité. Les boxeurs ne donnent plus l'impression de se chamailler comme des gonzesses dans le rayon produit laitier d'un supermarché. Les coups partent instantanément et avec violence. impacts, eux, sont nettement plus pêch Le gameplay, quant à lui, conserve technicité qu'on lui connaissait sur PS la palette de coups et d'esquives vaste, et bourriner ne mène nulle par ce n'est à l'épuisement et au K-O Techniquement, sans prendre une claque, le bilan reste positif. modélisation des boxeurs flirte avec photo-réalisme : les textures de peau s organiques, on reconnaît les boxeurs premier coup d'œil, et on ne retrouve au polygone disgracieux... Impressionnant Seuls les yeux manquent encore de mais on progresse. Même constat pour motion capture : les gestes sont amples bien décomposés, mais certaines attitud demeurent encore un peu trop statiqu La plus grosse critique concerne en fait bruitages un peu mous du genou, représentation du public indigne d'u PS2, et l'absence d'éclairage temps r (les spots sont simulés par des ronds couleur !). Il y a encore du boulot, m l'essentiel a été fait. KO Kings 2001 très agréable à jouer. Espérons que Bla Ops ne se contentera pas d'en rester là.

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

NEW

PLAYSTATION II
+ 1 MANETTE
100 F DE BON D'ACHAT*
2990 FRS
*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MULTI-JOUEURS	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	299 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F

Pour toute commande passée sur INTERNET jusqu'à la fin février, les frais de port en vente par correspondance seront "GRATUIT"

http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

AQUA AQUA WATRIX 2	299 F	H 30 SURFING	399 F	SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F
ARMORED CORE	429 F	ISS	429 F	STREET FIGHTER Ex3	N.C.
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F	JET ION	N.C.	STAR WARS STAR FIGHTER	449 F
DISNEY'S DINOSAUR	429 F	JOHN MADDEN NFL 2001	449 F	STUNT GP	429 F
DONALD	429 F	KESSEN	429 F	SUPER BUST A MOVE	299 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F	MOTO GP	399 F	SWING AWAY GOLF	N.C.
DYNASTY WARRIORS 2	399 F	MIDNIGHT CLUB	399 F	TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
ESPN NBA2 NIGHT	429 F	NBA 2001	429 F	THEME PARK WORLD	429 F
ESPN NHL HOCKEY NIGHT	429 F	NHL 2001	449 F	TIMESPLITTERS	449 F
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	429 F	ONI	429 F	TOP GEAR DAREDEVIL	399 F
ETERNAL RING	429 F	ORPHEN	399 F	TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
EVERGRACE	399 F	PRO RC REVENGE	349 F	TOP GUN	N.C.
EVIL TWIN	449 F	RAYMAN REVOLUTION	429 F	TRACK AND FIELD	429 F
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	429 F	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F	TYPE S	N.C.
F1 WORLD GRAND PRIX	N.C.	RIDGE RACER V	399 F	UNREAL TOURNAMENT	399 F
F1 WORLD RACING CHAMPIONSHIP	429 F	SIDEWINDER	N.C.	WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
FANTAVISIO	399 F	SILENT SCOPE 2	429 F	WILD WILD RACING	399 F
FIFA 2001	449 F	SILPHEED	429 F	X SQUAD	429 F
GRADUIS 3&4	429 F	SMUGGLERS RUN	399 F		
GUNGRIFFON BLAZE	429 F	SKY SURFERS	N.C.		

FILM DVD

007 LE MONDE NE SUFFIT PAS	169 F	DOBERMAN	189 F	LES MISERABLES (depardieu)	199 F
28 JOURS EN SURCIS	189 F	FACES	189 F	MULAN	189 F
101 DALMATIENS	189 F	FANTASIA 2000 (DISNEY)	189 F	PEUR BLEUE	169 F
101 DALMATIENS LE FILM	169 F	FANTOMAS COLLECTOR	299 F	PINOCCHIO	189 F
60 SECONDES CHRONO	189 F	FANTOME DE L'OPERA	79 F	POLTERGEIST	179 F
ABYSS EDITION SPECIALE	189 F	FIGHT CLUB	249 F	TARZAN DISNEY	189 F
ALBATOR 78 COFFRET 6 CD	599 F	GLADIATOR (DVD + BONUS)	249 F	TAXI 2	189 F
ALBATOR 84 COFFRET 3 CD	399 F	HERCULES DISNEY	189 F	TOY STORY 1+2 COFFRET	249 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	189 F	INDEPENDANCE DAY edition spéciale	189 F	ULTIMATE FIGHTER	129 F
BABAR ROI DES ELEPHANTS	189 F	JAMEL EN SCENE	169 F	UN VIOLON SUR LE TOIT	169 F
BABE 2	189 F	JEANNE D'ARC	169 F	UNIVERSAL SOLDIER	189 F
BONE COLLECTOR	169 F	JURASSIC PARK 1	179 F	SHADOWS	189 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	169 F	JURASSIC PARC 2	179 F	SIXIEME SENS	189 F
CITE D'OR COFFRET 6 CD	649 F	JURASSIC PARCK GOLD	649 F	MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
COFFRET ALIEN 1 à 4	549 F	LA FIN DES TEMPS	189 F	OPENING NIGHT	189 F
COFFRET BATMAN 4 TITRES	499 F	LA LIGNE VERTE	189 F	X-FILES SEASON 1 COFFRET 7 CD	699 F
COFFRET HAVANE + L'ARNAQUE	299 F	LA MOMIE	189 F		
COFFRET MUPPETS	299 F	LE DOULOS	169 F		
CONTRE TOUTE ATTENTE	169 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	189 F		
DARKMAN	189 F	LES AVENTURES DE MERLIN	199 F		

Pour toute commande de film vidéo en décembre, les frais de port en vente par correspondance seront "GRATUIT"

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3 PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 22 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur: ☐ PC ☐ PLAYSTATION ☐ NINTENDO 64 ☐ SATURN ☐ DREAMCAST ☐ DVD ☐ GAME BOY

Nom ..... Prénom .....
N° Client(si déjà client) ..... Age ..... Ans Téléphone .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville ..... Signature:

Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _/_ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.
PS2 01/01

par Grégory Szriftgiser

AMY HENNIG

Une femme aux commandes de Soul Reaver 2

Pour le moment, aucune des photos ne montre les modèles 3D et les textures finals.

En attendant d'en voir plus sur le jeu qu'on attend avec impatience, nous avons pu poser quelques questions à Amy Hennig, la directrice du projet Soul Reaver 2 chez Crystal Dynamics. Attention : spoilers pour ceux qui n'ont pas fait Soul Reaver 1 !

Play2Mag : Vous êtes la gardienne de la mythologie de Legacy of Kain, et la directrice du développement de Soul Reaver 2 [SR2]. L'histoire du jeu repose sur vos épaules…

Amy Hennig : Je n'avais jamais entendu le terme de « gardien de la mythologie » auparavant, et ce n'est certainement pas mon titre officiel, mais j'imagine que c'est une description adéquate de mon rôle… J'ai été associée à la licence LoK depuis mes débuts à Crystal Dynamics en 95, alors que je travaillais avec Silicon Knights sur le jeu original Blood Omen : Legacy of Kain. Je suis immergée dans le mythe LoK/Soul Reaver depuis 5 ans, et il est très important à mes yeux de maintenir son homogénéité tout en approfondissant l'histoire. En tant que directrice de Soul Reaver 2, ma tâche est de développer le scénario et l'ensemble de la mythologie.

Soul Reaver [SR1] sur PSone a suscité de nombreuses questions, qui n'ont pas encore trouvé leurs réponses. SR2 apportera-t-il une explication à tous ces détails ?

L'histoire de Soul Reaver 2 reprend là où celle de SR1 s'arrêtait, et s'enfonce encore plus profondément dans la mythologie et le background de Legacy of Kain. En emmenant Raziel (et Kain) dans le passé de Nosgoth, nous allons pouvoir familiariser à nouveau les joueurs avec le monde dépeint dans Blood Omen, tout en continuant d'étendre l'aventure personnelle de Raziel. Nosgoth est un monde complexe, profond, et il y aura toujours des éléments de l'histoire qui seront laissés en suspens, et certaines questions, sans réponses. Mais les intrigues établies dans SR1 trouveront les leurs.

Soul Reaver y a été de sa petite révolution technique sur PSone. Mais de toute évidence, votre vision va plus loin… Quels sont les atouts de la PS2 ?

Avec la PlayStation 2, nous sommes à même de réaliser pleinement la vision esthétique que nous avions pour SR1 sur PSone : le nouveau hardware nous permet de créer des environnements beaucoup plus complexes et imbriqués, avec un réalisme architectural plus poussé. Nous pouvons aussi représenter des zones plus immenses, avec une visibilité atteignant l'horizon (au lieu de tout obscurcir par du fog pour préserver le frame-rate, problème de la PSone). Les personnages sont modélisés avec jusqu'à 6 fois plus de polygones, des textures haute résolution et une profondeur de couleur plus intense, pour atteindre un meilleur niveau de réalisme. Notre nouveau modèle de Raziel (non encore révélé) est fait d'à peu près 3 000 polygones (contre 500 sur PSone), lui donnant une apparence tout à fait réaliste, non anguleuse.

Les améliorations seront-elles juste graphiques ?

La puissance accrue de la PS2 nous permet non seulement de perfectionner le visuel, mais également la fluidité globale du gameplay. Nous avons repris tous les éléments majeurs sur PS2 (le stream de données pour un jeu sans coupures, transparent, le morphing en temps réel des décors…), tout en ajoutant de nouvelles possibilités et des optimisations d'expérience. Le jeu tourne constamment à 60 images seconde ; une fluidité qui manquait par moments sur PSone. Les animations des personnages (utilisant des calculs en virgule flottante et aucune compression) sont bien plus fluides, et les modèles sont déformés en utilisant une géométrie dite « weighted vertex » (ndlr : les polygones ont un poids, pour résumer), ce qui permet de les animer et de les modifier avec beaucoup plus de réalisme. D'autres techniques nous permettent de faire interagir les personnages avec le décor et de les faire s'y déplacer d'une manière beaucoup plus « réelle ».

Plus de réalisme d'une façon globale ?

En effet, ces mêmes personnages disposent désormais de visages beaucoup plus détaillés, d'expressions faciales, de synchronisation labiale pour les dialogues, ce qui donne beaucoup plus de poids à l'ensemble. Nous avons ajouté d'autres détails, comme des simulations de drapés pour les vêtements, de l'environnement mapping pour les objets réfléchissants, du morphing sur les textures pour améliorer les passages d'une dimension à l'autre…

À la fin de SR1, Kain, s'évanouissant dans le portail temporel, dit à Raziel : « Ce n'est que le commencement »… Je suppose que SR2 ne nous dira pas la fin ?

SR2 reprend là où SR1 s'arrêtait, et dispose d'une progression scénaristique claire, complète avec ses moments forts, qui amène à une fin concluante. À l'évidence, nous n'éclaircirons pas tous les éléments de l'histoire. Il n'y aura pas de fin totale, puisqu'il faut bien laisser quelques éléments en attente pour les jeux suivants de la série… Mais il y a définitivement une résolution, une fin.

La motivation principale de Raziel [poursuivre Kain et se venger] reste-t-elle la même ?

Raziel commence SR2 avec la même motivation que dans le premier opus : sa poursuite aveugle de Kain et sa revanche personnelle sous couvert d'une croisade de bon droit. Mais Raziel a encore beaucoup à apprendre sur Kain, Nosgoth et sa propre destinée, et ces points-clés vont transformer sa quête.

Raziel va-t-il rencontrer au moins quelques alliés [même si Ariel est déjà là pour l'aider] ?

Peut-être, mais le problème sera toujours de savoir qui est un allié et qui est vraiment un ennemi…. Comme Kain avant lui, Raziel aura des difficultés à deviner les motivations des différents personnages et apprendre à qui se fier.

Quelques joueurs se sont plaints de l'aspect combat du jeu, trop répétitif…

D'un point de vue global, nous étions plutôt contents du combat dans SR1. Nous pensions que c'était fluide et intuitif, et que l'auto-face était une bonne innovation. Mais nous avions senti qu'il pourrait y avoir un peu plus de profondeur et de variété. Alors, oui, c'est quelque chose que nous avons travaillé pour SR2. Raziel a quelques nouveaux mouvements, et il devrait, comme ses adversaires, avoir une plus grande variété d'actions, autant en attaque qu'en défense. Il y aura aussi une plus large variété d'ennemis dans SR2, avec des comportements mieux différenciés.

Comment Raziel va-t-il expérimenter le voyage dans le temps ?

Raziel voyagera en arrière, au sein de l'histoire de Nosgoth. Il traversera des ères antérieures à SR1 et postérieures aux évènements de Blood Omen, ce qui nous permet de revisiter et d'explorer des zones établies ou mentionnées dans le jeu original LoK. Comme ces ères prennent place avant l'empire vampirique de Kain, il y a beaucoup plus d'ennemis humains et de zones occupées par ces derniers (dont un village) ; mais Raziel est par définition un loup solitaire, un personnage évoluant beaucoup plus en dehors des sentiers battus que Kain. Sa quête l'emmène en de nombreux lieux anciens et inexplorés de Nosgoth.

Raziel peut maintenant manipuler plus d'objets. Est-ce une évolution du gameplay ?

Absolument. Notre but avec SR2 est d'introduire des interactions plus intuitives et plus variées avec les objets, qui permettront à nos designers de créer des puzzles beaucoup plus retors. Les programmeurs ont généralisé le système d'interaction avec les objets, de telle sorte que les designers et les animateurs puissent travailler ensemble indépendamment des codeurs pour créer une variété illimitée de puzzles appropriés au contexte. C'est-à-dire que Raziel peut interagir avec n'importe quel objet. Il peut ramasser, porter et placer des objets (suivant le contexte), pour résoudre des énigmes.

Quels sont vos plus gros regrets concernant SR1, que vous souhaiteriez à tout prix éviter cette fois ?

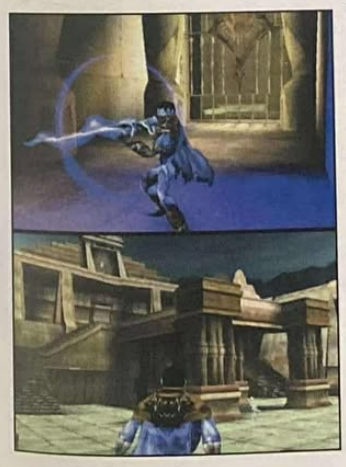
Mon plus grand regret fut que nous avons été obligés de couper et de compromettre la fin pour sortir le jeu. Comme nous étions sur le fil du rasoir, et technologiquement à la pointe, beaucoup de nos plannings initiaux se sont révélés incorrects, et nous n'avons pas eu le choix. Nous sommes déterminés à ne pas compromettre SR2 de cette façon.

La fin de Soul Reaver a plutôt été mal perçue par les joueurs en général… Avons-nous une chance de voir la vraie fin de SR1 au commencement de SR2 ?

Croyez-moi, la fin fut aussi très décevante pour nous ! Nous n'avions pas prévu ça, mais la deadline a gagné et nous avons dû couper. Comme SR2 reprend tout de suite après la fin de SR1, oui, nous pourrons la revisiter au début de SR2.

De SR2, nous n'avons vu que deux ou trois environnements.

La fin de SR1 sera-t-elle en cinématique au début de SR2 ?



Soul Reaver 2 est encore entouré de mystère… le secret est bien gardé !

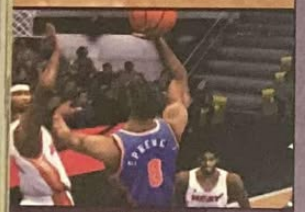
par Jean Santoni

NBA Live 2001

Soyons exigeants

GENRE : Simulation de basket-
ÉDITEUR : EA Sp
DÉVELOPPEUR : EA Sp
(Ca
SITE INTERNET : www.ea.c
(en ang
DISPONIBLE en mars 2

On avait pris l'habitude des productions EA de qualité. Depuis le lancement de la PS2, pas un mois ne se passe sans qu'EA ne nous étonne. Cette fois, cela fonctionne toujours mais pas de la bonne façon…



Rien à dire, la modélisation des stars de la NBA est tout simplement parfaite. Notez les détails de la coiffure !

Bon, là, on va vous faire le coup du mea culpa et de la prudence. En effet, je me suis légèrement emballé, il y a un ou deux mois, en écrivant le Casting de NBA Live 2001. À l'époque, nous avions vu des vidéos du jeu et, franchement, ça tuait méchamment. O' Neal qui dunkait et qui se réceptionnait en déséquilibre et tout et tout, vous vous en souvenez ? Honnêtement, il y avait vraiment de quoi faire halluciner les joueurs les plus blasés ! Dorénavant, il faudra apprendre à se méfier de ces petits films ; des ralentis très flatteurs la plupart du temps… Mais que voulez-vous, c'est comme ça, c'est la vie ! Parfois, on y croit à fond… aveuglément même.

Le meilleur et le pire

La version bêta que nous avons entre les mains, elle, n'a hélas rien d'enthousiasmant… O.K., j'avoue que, sur ce coup-là, je suis un peu sévère, mais il y a quand même du bon : la qualité de la réalisation graphique notamment. Une fois de plus, les équipes d'EA Sports ont franchi un nouveau pas dans le photo-réalisme (je sais, j'adore ce mot !). Le rendu est tout simplement impressionnant. Si les joueurs n'étaient pas aussi inexpressifs que des huîtres, on croirait assister à la retransmission d'un vrai match de NBA. Les athlètes sont beaux comme des dieux ! Là encore, aucun polygone apparent, grâce à la fameuse technique du One Envelop Body Modeling, et des textures de peau de plus en plus naturelles qui n'ont rien de commun avec le rendu ultraclinique de Madden NFL 2001. Splendide ! Voilà pour le côté positif. Le hic, c'est que pour l'instant – la situation n'est pas encore désespérée – de nombreuses choses ne sont pas à l'image de l'esthétique quasi-parfaite du jeu. À commencer par la motion capture vraiment très décevante pour un titre 128 bits ! Si les dunks sont pour la plupart réussis, les autres mouvements, eux, laissent franchement à désirer : lors des changements de direction, les joueurs donnent l'impression de pivoter sur un axe. En effet, on ne voit pas du tout les changements d'appui, les patterns d'animation ne sont pas toujours bien liés entre eux (ça se remarque surtout lors des prises d'impulsion avant un dunk), la course manque singulièrement de naturel et lorsque les athlètes reculent face à l… adversaires, ils glissent sur le parqu… une vitesse prodigieuse ! Dernier grief… on s'arrêtera là, les développeurs doi… impérativement revoir la gestion des c… entre les joueurs ; pour l'instant, le mo… de collision ne tient pas compte du p… des athlètes, ni de la vitesse au mom… du choc. Au regard du boulot effect… sur Madden 2001, il serait étonn… qu'EA Sports ne corrige pas le tir. S… pour ce qui est du gameplay, le-feeling… cette version 128 bits est pour l'inst… beaucoup trop proche de celui de… version PSone. On retrouve grosso mo… les mêmes défauts, notamment l… interceptions un peu cafouilleus… et aléatoires. Qui se contentera d'… simple lifting ? Certainement pas mo… Personnellement, j'attends d'un édit… aussi puissant, autre chose qu'u… réactualisation déguisée. Et vous ? Bref… va falloir se mettre au boulot et vite… Rappelons que le lancement de NBA L… 2001 est normalement prévu pour le to… début du mois de mars ! Il reste donc pe… de temps pour réagir ! Gloups, allu… on y croit !

Sur les ralentis, NBA Live 2001 se révèle véritablement spectaculaire.

Une motion capture pour le moment très inférieure aux autres productions PS2 d'EA Sports.

Petits rappels

À moins d'un changement de dernière minute, cette version 128 bits devrait proposer les mêmes modes de jeu que sur PSone. En plus des compétitions habituelles (matchs d'exhib', play-off, saison, séance d'entraînement, concours de tir à trois points, draft), NBA Live 2001 vous permettra de défier le père Jordan en « un contre un » sur un play-ground bien crasseux. Mouais, le un contre un, ça va cinq petites minutes ; les développeurs auraient pu tenir compte des critiques et proposer un vrai mode Street avec des équipes composées de deux ou trois joueurs.

FamouStore.com
vos sens en éveil
FRAIS DE PORT OFFERTS*
Entrez dans un monde de spectacles
Tous les DVD sont sur Famoustore.com
Et aussi tous les Jeux, les Vidéos, la Musique, les BD, le Hardware
Des Prix hallucinants sur plus de 210.000 produits
Livraison en 48h (en France Métropolitaine)
Paiement ultra sécurisé Achat assuré jusqu'à 50.000 FF
RC : B 419 676 503

par Julien Chièze

C'est fou comme certains mecs adorent leur caisse. Pourtant, une future, c'est de la tôle froide, une usine à pollution et éventuellement un cercueil ambulant… D'un autre côté, lorsque je vois WRC 2001, j'me dis qu'avoir un volant entre les mains ça peut être sacrément grisant. Note pour plus tard : penser à passer mon permis…

World Rally Championship 2001

Toujours plus impressionnant

GENRE : Simulation de rallye
ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Évolution Studios (Angleterre)
SITE INTERNET : www.playstation.tm.fr
DISPONIBLE fin 2001

À l'image de Colin McRae Rally sur PSone, vous serez seul ici contre le chrono.

Si les problèmes de ralentissement sont résolus, WRC 2001 devrait faire l'unanimité auprès des fanatiques de simulation automobile.

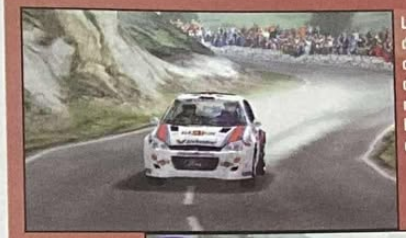
Quelques images auront suffi à mettre le feu aux poudres. Une modélisation d'une finesse stupéfiante, un rendu graphique photo-réaliste, une liberté d'action quasi-totale, des sensations qu'on suppose particulièrement grisantes, de la poussière, du gravier… Oui, WRC 2001 s'annonce bel et bien comme la simulation de rallye ultime sur PlayStation 2 ! Ainsi, aussi impressionnant soit-il, dans la course à la meilleure simu' auto, Gran Turismo 3 pourrait bien être coiffé au poteau par World Rally Championship 2001. Allez, si vous êtes encore sceptique, le test va être assez rapide. Jetez un coup d'œil aux dernières images des deux jeux… Bon, bien évidemment, je reste conscient qu'il n'y a rien de plus difficile que de départager ces deux softs d'exception. Pourtant, je vais vous donner un indice. Sur le papier, si GT3 est synonyme d'évolution, WRC 2001 est, quant à lui, une véritable révolution. Rien de moins ! Après avoir eu la chance de l'admirer en mouvement, je me demande encore comment j'ai pu résister pour ne pas arracher [la] version alpha des mains des développeurs. Peut-être parce qu'ils étaient plus nombreux et costauds que moi, mais bon… Pourtant, autant être franc, jusqu'à présent, les simulations de « wouatures » ne m'avaient jamais fait pousser de cris d'extase, mais là, oui là, il se passe vraiment quelque chose d'énorme. Le plus frustrant pour moi reste néanmoins de ne pas avoir pu « toucher réellement la bête ». Toucher avec les yeux, c'est bien beau comme concept, mais ça ne marche qu'au musée, et encore ! Mais pour un jeu quelle torture ! Pour tout vous apprendre sur ma petite vie trépidante, sachez que le plus rageant, dans l'histoire, c'est que le lendemain du bouclage de ce troisième numéro de PlayStation 2 Mag… hum, comment expliquer… ah oui, disons que je serai en partance pour l'Angleterre, direction les studios d'Evolution, afin de jouer enfin à cette tuerie ludique. Fichues dates de bouclage, à un jour près, je pouvais vous livrer mes premières impressions à chaud ! Quoi qu'il en soit, pour vous faire patienter, il serait dommage de négliger ces nouveaux clichés que je vais m'empresser de vous commenter « z'antiman », histoire de vous faire baver un chouia en attendant le premier verdict du mois prochain… Vite, vite…

C'est l'histoire de programmeurs de génie

Transfuges de Psygnosis (Destruction Derby, WipEout) et de D.I.D. (spécialistes en simulation aéronautique sur PC), les petits gars d'Evolution Studios planchent durement depuis près de 2 ans sur leur premier titre console. World Rally Championship 2001 se doit d'être parfait et ce pour diverses raisons. Primo, parce que ces développeurs sont avant tout des artistes, des maniaques assoiffés de détails. Leur exigence est telle qu'ils ne sortiront pas un jeu dont ils ne soient pas satisfaits à 100 %. Secundo, parce que, cette année, la PlayStation 2 a vraiment besoin de jeux-événements pour montrer une fois pour toute son véritable potentiel. Et à l'image d'un Metal Gear Solid 2 ou d'un Gran Turismo 3, WRC 2001 pourrait bien faire partie du trio gagnant de cette fin 2001. Il va falloir patienter, c'est certain, mais le résultat final s'annonce si riche de promesses que le jeu en vaut vraiment la chandelle. Ainsi, sans sombrer dans un discours marketing bas de gamme, il est indéniable qu'à sa manière, ce titre devrait nous faire vibrer en nous faisant ressentir des sensations nouvelles. Imaginez la scène : avant-dernière spéciale de la journée, soleil couchant léchant le carénage de votre 206 custom lancée à fond dans les lacets de Monte-Carlo… Les pneus crissent, le pot d'échappement rugit, le moteur vrombit… Paysage à perte de vue, public massé, pas de droit à l'erreur. Votre bolide épouse la piste comme jamais, les gravillons virevoltent, la poussière retombe en volutes, le panorama est enchanteur, la course magnifique. Et là, je réalise que je parle d'un « simple » jeu de voitures. Comme quoi tout peut arriver dans la vie. Oui, tout.

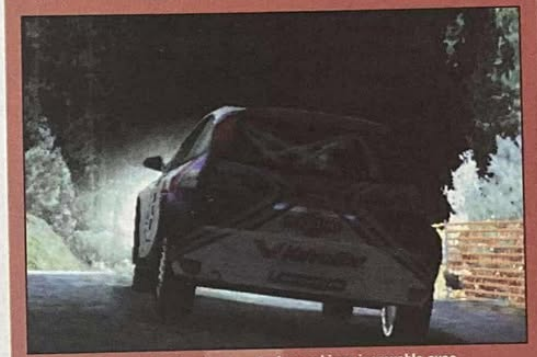
Et là, le gars y lui dit : « Whaaaouu ! »

Pas la peine d'en rajouter des tonnes. A priori, le message doit être passé. En tout cas, rarement un jeu, tous genres confondus, ne m'avait à ce point bluffé. Que ce soit pour la prise en compte des modèles physiques des bolides, pour la finesse des graphismes (les courses de nuit sont somptueuses !), pour la précision des bruitages (on peut jouer quasiment « à l'oreille » !), mais aussi pour la liberté offerte. Ainsi, pour la première fois dans une simulation de rallye, il sera possible de sortir réellement de la piste et de continuer son périple off-road à l'infini ! Enfin presque… En effet, plus de 30 km de circuit ont été modélisés autour des pistes principales. Et même si cela ne sert à rien, faire un tour dans la savane, par exemple, en se fichant complètement du chrono, s'annonce déjà particulièrement grisant. Seul bémol de taille j'en conviens, présent dans la version alpha : le frame rate également appelé nombre d'images/seconde dans notre belle langue. En clair et en bon français rabelaisien : « pour l'instant, ça rame encore sévère ». Bien évidemment, le code source n'ayant pas encore été optimisé, ce désagrément devrait sans aucun doute être purement et simplement gommé. Les développeurs nous l'ont d'ailleurs assuré. Encore un sujet qui sera éclairci dès le mois prochain. Allez, un dernier détail pour la route : dans WRC 2001 tout a été intégralement modélisé en 3D. Pilote, copilote, public, décor, gravillon, hélicoptère de retransmission, zozios dans le ciel, rayons du soleil, tout est en 3D. Un titre extrêmement ambitieux qui, s'il est bien peaufiné, devrait vraiment révolutionner le petit monde de la simu' auto. Les chefs-d'œuvre PlayStation 2 arrivent…



Les réactions des bolides, comme le jeu des suspensions, repoussent les limites du réalisme.

Sony a finalement obtenu les droits de la FIA lui permettant de présenter courses et pilotes officiels.

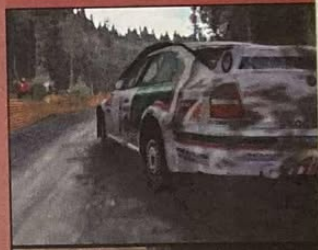


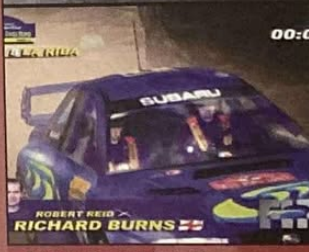
Les spéciales de nuit offrent un spectacle graphique incroyable avec une bluffante propagation des lumières.

Plus vrai que nature

A l'image de Gran Turismo 3, les conditions météorologiques seront fluctuantes dans WRC 2001. Pourtant, afin de repousser les limites de la PlayStation 2, les développeurs ont mis au point un système leur permettant de réactualiser les textures des objets, puis de les altérer en temps réel. Ainsi, au cours d'une spéciale, si la neige vient à tomber, les flocons se déposeront sur les textures des roches par exemple, avant de les recouvrir petit à petit. Le réalisme s'en trouve alors décuplé ; d'autant plus que cet effet ne se limitant pas à un domaine purement esthétique, la conduite se verra aussi affectée.

La profondeur de champ et la richesse des textures surpassent allégrement tout ce qui a déjà été fait dans le domaine.





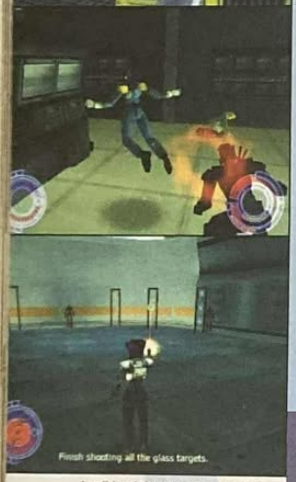
Outre les décors et les bolides, pilotes et copilotes ont aussi été modélisés avec une incroyable précision.

par Angel Davila

ONI

Le Japon américanisé !

Le jeu américain le plus japonais du moment est à deux doigts de sortir. Inspiré de Ghost in the Shell, ou plutôt du manga en général, ONI a esthétiquement tout pour plaire aux amateurs de japanimation.



Finish shooting all the glass targets.

Le didacticiel est indispensable. Autrement, on est complètement largué.

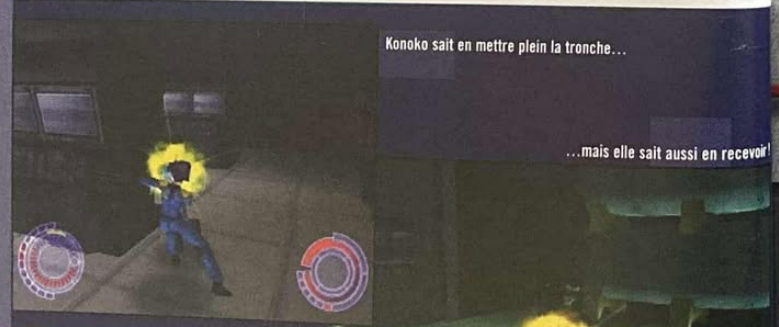
GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : Bungie Software (États-Unis)
SITE INTERNET : oni.godgames.com/main.htm (en anglais)
DISPONIBLE fin janvier 2001

Je ne sais pas ce qui se passe en ce moment, mais les filles ne sont plus ce qu'elles étaient. Avant, être une femme était synonyme de fragilité, de sensibilité, d'amour, d'attention pour les enfants, de savoir-faire culinaire et ménager (ndlr : ou comment se faire des amies par M. Davila…). Et de nos jours, plus rien ! Elles envoient des bourre-pifs comme Britney Spears vend des disques, c'est-à-dire par millions. Pas étonnant que le taux de natalité soit en chute libre. Rendez-nous nos héros barbus d'antan, ceux qui étaient bien musclés et gros de 200 kilos. Cela mettra un peu de baume au cœur du célibataire que je suis.

Le sexe faible ? Moi, j'y crois pas !

Vous voulez un exemple ? Dans ONI, le personnage principal n'est autre qu'une sorte d'agent d'élite féminine qui distribue les tartes aussi rapidement que ma grand-mère (sauf que les siennes étaient bonnes). Quelle que soit la position, Konoko, peut exploser n'importe qui. Grâce à la maniabilité choisie qui exploite les deux sticks analogiques (un pour la direction du personnage et l'autre pour se tourner), les gars de Bungie se sont débrouillés pour trouver la combinaison la plus adaptée pour remplacer le clavier et la souris d'un PC. Certes, on a un peu de mal à s'y retrouver au début (synchroniser les deux mains ce n'est pas toujours évident), en particulier pour ajuster le viseur des nombreuses armes que l'on ramasse en cours de partie. Mais une fois que l'on s'y est fait, cela devient rapidement comme une seconde nature. Pareil pour les combats « mano à mano » qui semblent compliqués mais qui, au final, deviennent rapidement jouissifs grâce à la palette de coups dont dispose l'héroïne. Elle en fout de tous les côtés avec en plus la possibilité d'effectuer des combos en combinant les deux touches dédiées aux poings et aux pieds. Évidemment, que serait un jeu de cette trempe sans des projections et un système de contre ? Eh bien oui, tout cela est inclus. Je ne vous expliquerai pas le système, c'est tellement simple que je préfère attaquer le reste du jeu.

Pour ce qui est du scénario, vous devez déjà le connaître, à moins d'avoir oublié de lire le dernier numéro. Si c'est le cas, je préfère ne plus vous adresser la parole. Manque de chance, mon patron passe à côté de moi en agitant sournoisement une lettre de licenciement. Alors, finalement, je vais continuer. Ainsi, Konoko fait partie d'une brigade militaire, qui lutte contre une secte de mafia à la tête d'un groupe de multinationales, à travers 17 missions se déroulant en l'an 2037. Après un rapide briefing, il faut partir à l'assaut et démanteler les plans de cette corporation digne du docteur Mad de l'*Inspecteur Gadget*, en remplissant les objectifs attribués en cours de mission (un peu comme dans Syphon Filter sur PSone). À vous de remplir ces objectifs et de latter les ennemis qui traînent, soit avec un fusil, soit à poings nus. Dans tous les cas, une fois que l'adversaire est battu, on a la possibilité de ramasser son arme ou ses munitions. Une fois de plus, les choses sont bien pensées, il existe un code pour savoir si l'arme contient des munitions ou pas. Rouge, si c'est vide, vert, s'il reste des balles. Comme j'ai encore un peu de temps, je vais vous parler des armes… Il y en a plein : ça va de l'uzi au lance-roquettes du futur. Et pour les combats, on apprend de nouveaux coups et enchaînements, en progressant dans le jeu. Rien à redire, cela s'annonce vraiment bien et puis, bon, après mon discours machiste du début, je dois avouer que Konoko a un côté glamour que l'on ne saurait ignorer.



Konoko sait en mettre plein la tronche…

…mais elle sait aussi en recevoir !

Ce n'est pas toujours simple, mais on apprend vite !

Comme la maniabilité est totalement inédite pour un jeu console, un didacticiel est là pour tout nous apprendre. Il apparaît dès le début du jeu, et croyez-moi, il est vraiment utile car il faut avouer que l'on est complètement perdu. Une série de chambres d'entraînement explique la méthode de déplacements, de visée et de combat. Heureusement, une fois que l'on a fini l'intégralité du parcours, on commence à maîtriser tous les mouvements.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

PS2

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

Un téléphone Ericsson T185 + 3 jeux PlayStation pour 399 Frs*

ACCESSOIRES

Tous les Accessoires PS2 sont chez Difintel

JEUX

le 15 mars

le 22 Février

DVD

Venez découvrir les dernières nouveautés

Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Pays de Gex	04 74 23 13 54	24 Périgueux	05 53 53 55 54	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	25 Montbéliard	03 81 94 17 09	40 Dax	05 58 56 29 03	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02	78 Versailles	01 39 24 13 00
01 Hauteville	04 74 40 04 28	26 Romans	04 75 72 78 34	40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08	62 Calais	03 21 19 07 00	81 Albi	05 63 49 02 99
01 Oyonnax	03 23 38 00 10	26 Valence	04 75 78 09 68	41 Vendôme	02 54 67 00 90	62 Lens	03 21 78 75 40	81 Castres	05 63 35 19 86
01 Ozan	03 23 79 08 84	27 La Neubourg	02 32 40 78 67	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	64 Bayonne	05 59 25 78 09	82 Montauban	05 63 92 13 13
02 Soissons	03 23 59 18 18	27 Louviers	02 32 50 02 12	43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91	64 Biarritz	05 59 24 30 07	83 Toulon	04 94 91 17 91
02 Vervins	03 23 76 21 72	28 Dreux	02 37 50 02 12	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	65 Lourdes	05 62 42 30 88	84 Avignon	04 90 86 41 66
02 Villers-Cotterêts	04 93 28 26 55	28 Quinper	02 98 53 52 40	44 Châteaubriand	02 40 81 40 50	66 Perpignan	04 68 35 03 86	84 Cargentras	04 90 60 10 11
03 Moulins	04 75 67 70 76	30 Alès	04 66 52 44 66	45 Orléans	02 38 62 76 76	67 Haguenau	03 88 63 88 36	84 Orange	04 90 34 47 13
03 Montluçon	03 24 57 98 93	31 Fenouillet	05 61 70 81 05	47 Villeneuve sur Lot	05 53 20 49 15	68 Villefranche/Saône	04 74 07 11 80	85 Challans	02 51 49 77 92
03 Vichy	05 34 01 02 14	31 Muret	05 34 46 07 70	47 Marmande	05 53 20 49 15	71 Digoin	03 85 39 09 52	88 Epinal	03 29 82 08 97
04 Digne	04 68 25 75 84	31 Raquin-sur-Garonne	05 61 90 04 64	50 Cherbourg	02 33 44 00 86	71 Macon	03 85 38 86 02	89 Auxerre	03 86 72 95 80
04 Manosque	05 65 67 06 15	31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10	50 Grandville	02 33 50 56 00	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	91 Savigny	01 69 24 21 04
04 Sisteron	06 07 06 04 30	31 Toulouse	05 61 61 22 02	52 St Dizier	02 25 96 09 74	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	92 Boulogne	01 41 41 92 92
05 Briançon	04 42 05 02 07	32 Auch	05 62 61 28 20	54 Nancy	03 83 30 45 67	72 La Flèche	02 43 94 99 79	92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
05 Gap	04 90 56 62 30	33 Arcachon	05 56 83 58 23	54 Longwy	03 82 23 25 15	72 Le Mans	02 43 82 68 14	93 Livry Gargan	01 43 30 24 05
06 Antibes	02 31 51 00 99	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	55 Verdun	03 29 86 78 08	74 Cluses	04 50 96 68 51	93 Montreuil	01 48 97 05 54
06 Cannes	04 42 05 02 07	33 Langon	05 56 63 00 33	57 Forbach	03 87 88 67 16	74 Annecy	04 50 52 86 02	93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
06 Grasse	04 90 56 62 30	33 Libourne	05 57 25 98 85	57 Thionville	03 82 53 08 02	75 Paris 17ème	01 47 64 15 96	93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
06 Menton	02 31 89 75 00	34 Agde	04 67 21 32 71	57 Metz	03 87 74 65 70	76 Elbeuf	02 35 77 43 90	94 Maison Alfort	01 48 93 95 14
06 Nice	02 31 63 07 77	34 Béziers	04 67 49 01 65	59 Cambrai	03 27 00 44	76 Fecamp	02 35 10 11 60	94 Cachan	01 47 40 08 15
06 Puget-sur-Argens	04 71 43 56 56	34 Sète	04 67 46 16 18	59 Tourcoing	03 20 27 00 44	76 Rouen	02 35 73 68 50	94 Bonsay-el-Léger	01 45 69 31 08
06 Saint-Laurent-du-Var	05 46 22 15 04	35 Fougères	02 99 94 21 00	59 Hazebrouck	03 28 50 10 16	77 Montereau	01 60 73 59 94	95 Sarcelles	01 39 92 47 18
06 Vallauris	05 46 93 51 75	37 Tours	02 47 75 50 01	59 Roubaix	03 20 68 96 93	77 Pontault Combault	01 60 29 53 76	97 Cayenne	05 94 28 25 28
07 Aubenas	05 55 24 47 87	38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93	60 Beauvais	03 44 48 53 60	77 Melun	01 64 21 55 44	97 Fort de France	05 96 70 79 67
07 Bourg St Andéol	03 80 70 15 79	38 Bourgoin	04 74 43 28 53	60 Chantilly	03 44 57 69 78	77 Chelles	01 60 71 91 14	97 La Reunion	02 62 96 75 38
07 Guilherand	05 53 73 30 28	38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45	60 Clermont	03 44 50 41 00	77 Fontainebleau	01 64 22 31 49	97 Gouadeloupe	05 90 21 88 50
08 Charleville		38 Voiron	04 76 67 46 95	60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18	77 Nemours	05 53 77 28 08	98 Nouméa	00 687 28 43 34
08 Sedan		39 Dole	03 84 72 68 67	61 Argentan	02 33 67 29 00	78 Elancourt	01 30 13 87 30		

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons : 065 84 66 53
• Saint Ghislain : 065 60 30 50

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE DOM-TOM
• Douai • Chelles • Rodez • Vire • Eaubonne • Bastia • Rueil Malmaison • Saint-le-Perrier • Alencon 2 • Grandvilliers • St Brieuc • La Rochelle 2

PORTUGAL
• Lisbonne 1 et 2

* Pour toute souscription effectuée du 20/01/01 et le 10/03/01 d'un forfait Pro de Bouygues Télécom de 12 mois minimum. Offres depuis la page de couverture en France métropolitaine et hors numéros spéciaux. Voir conditions détaillées des co-offrants en magasin. Dans la limite des stocks. Offre disponible dans les magasins participant à l'opération. Photos des jeux non contractuelles. Toutes les personnages sont déposés par leurs propriétaires respectifs.

par Angel Davila

Commandos 2

raconté par son créateur

La parole aux créateurs de jeux ! Après notre reportage du mois dernier, nous revenons sur Commandos 2 en compagnie de Gonzo Suarez, cerveau du projet. Voici enfin tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Commandos 2, sans jamais oser le demander…

Illustrations © Pyro Studio

Gonzo et son compère Javier Perez, deux Ibères de talent.

Vu autant de personnes travailler en même temps, ma ça me fatigue

Les textures de l'église sont à couper le souffle.

Pour ceux qui auraient fait l'erreur de rater le précédent numéro, voici un bref rappel des faits. Après avoir réalisé un véritable carton sur PC, Commandos revient cette fois sur PlayStation 2. Dans ce titre définit par Gonzo Suarez, créateur de tout le concept, comme un jeu tactique, on dispose de commandos ayant chacun des aptitudes différentes mais complémentaires, avec lesquels il faut remplir des objectifs aussi variés que passionnants. Inutile de dire que le jeu s'annonce d'ores et déjà sublime. L'occasion idéale pour faire le point avec Gonzo. Vas-y, lâche-toi, amigo !

Interview

Play2Mag : Pourquoi avoir choisi la Seconde Guerre mondiale comme contexte historique ?

Gonzo Suarez : Je trouve intéressant de pouvoir raconter une histoire ou de faire un jeu dont le joueur connaît déjà beaucoup d'éléments. De cette manière, on possède déjà une richesse de contexte où il ne reste plus qu'à focaliser sur ce qu'il s'y passe. Si le background est familier au joueur, ce dernier entre plus facilement dans le jeu.

Cela permet de se concentrer sur d'autres aspects ?

Totalement ! Nous avons donc créé des personnages riches, charismatiques et intéressants. Il faut du temps pour apprendre à les connaître, à les maîtriser. Le joueur ne s'attarde pas à comprendre le background, il s'intéresse directement au jeu, aux protagonistes.

J'imagine qu'un soin particulier a été apporté à l'Intelligence Artificielle ?

L'I.A. est un concept que je manie avec beaucoup de précaution. Il est très simple de faire en sorte qu'un comportement soit très humain. En revanche, il est très difficile d'en faire un qui soit amusant. J'ai mis 3 ans à apprendre à programmer et manier une I.A., dans les années 80. Ensuite, il m'en a fallu 14 de plus pour comprendre comment créer un comportement qui provoque une sensation d'intelligence et divertisse en même temps. Même si le joueur a la sensation de lutter contre une intelligence moyenne, l'important est qu'il ait la sensation de combattre l'intelligence qu'il a envie de combattre.

Bon… je suis un peu largué là…

Pour faire un rapprochement facile, si on concevait un jeu de rallye avec toute la physique d'une voiture réelle, le jeu serait incontrôlable, lourd et ennuyeux parce qu'avec une manette, on ne peut pas diriger une vraie voiture. Mais si l'on fait un jeu contrôlable avec un pad qui donne la sensation d'une physique réelle, alors, on a un bon jeu. C'est ce qu'ont de grandiose Colin McRae ou Grand Prix 3. De la même manière, dans Commandos 2, nous ne prétendons pas que la machine pense à la perfection, mais plutôt que la lutte est égale entre les deux camps.

Un mode Multijoueur est-il prévu ?

Oui. Dans un premier temps, j'ai prévu plusieurs modes Multijoueurs différents. En ce moment, je suis en train de repérer les plus amusants et ceux qui attirent le plus l'attention. À partir de là, j'en choisirai deux ou trois. Mais je veux surtout que cela soit intéressant et amusant.

Par exemple ?

Par exemple, je trouve intéressant que deux joueurs jouent en coopération pour pouvoir s'infiltrer. J'aime aussi l'idée de jouer deux commandos, l'un contre l'autre, en essayant d'atteindre un endroit déterminé ou un objectif. En ce moment, je me demande si je vais intégrer une masse d'Alliés et d'Allemands pour voir si, l'un à la défense et l'autre à l'attaque, on se marre.

Quelle est ta vision actuelle du jeu vidéo ?

Je pense que depuis 1997, il y a eu, dans le monde du jeu vidéo, un vide au cours duquel la technologie a supplanté le concept et l'idée. Maintenant, on essaye de retrouver la philosophie du « si ce n'est pas jouable, ce n'est pas un jeu ». Un jeu vidéo, comme son nom l'indique, est quelque chose auquel on joue, puis qu'on voit en vidéo. Par là, je veux dire que le paysage vidéoludique est en train de sortir d'une phase où l'on n'a vu que des softs exhibitionnistes qui ne procuraient pas plus de 6 heures de jeu.

Tu penses qu'il y a une formule magique pour faire un bon jeu ?

Dans le milieu du jeu vidéo, je crois que tout le monde a conscience qu'il ne suffit plus qu'un développeur sache faire des jeux mais il faut aussi qu'il les termine. Ces derniers doivent être jouables et apporter quelque chose de neuf et pas une simple évolution de ce qui a déjà été fait. Par exemple, à l'E3 (ndlr : le plus grand salon professionnel du jeu vidéo au monde), il y a trois ans, quand quelqu'un présentait un jeu, il disait : « Ça, c'est comme un Tomb Raider, mais avec ça, ça et ça en plus ». Alors, tu te dis : « O.K., ça, j'y ai déjà joué ! » En ce moment, je pense que l'on cherche de nouvelles formules. En tout cas, en ce qui me concerne, c'est ce que j'ai prétendu dans chacun de mes jeux. Mon but : franchir des limites et faire en sorte que le joueur trouve quelque chose qui le surprenne et en même temps le divertisse ! Si je parviens à surprendre quelqu'un et à le maintenir 70 heures en jouant, alors j'ai atteint mon but, autrement, j'ai échoué, quoi qu'on puisse me dire.

Justement, qu'apporte Commandos 2 d'original ?

Commandos 2 est un jeu tactique proposant un monde immersif, profond, consistant et cohérent, une époque concrète dans laquelle on relève un défi. Cette époque, c'est la Seconde Guerre mondiale.

Quelle partie a été la plus difficile à réaliser ?

Il n'y a pas eu de réelle grande difficulté, la PS2 est un environnement qui, bien que très carré, reste très clair. Comme il n'y avait pas de librairies de programmation, en 2 mois, on avait déjà une première version. C'est une console « nouvelle génération », c'est-à-dire qu'on est loin d'avoir atteint ses limites. Pour faire une comparaison facile : de la même manière qu'une chambre devient de plus en plus petite avec les années qui passent, une console devient de plus en plus petite au fur et à mesure que les ambitions augmentent. La PS2 est encore un palais énorme, elle possède une force impressionnante qui nous a permis de faire tout ce que l'on pouvait désirer avec une console.

Alors, les personnes qui disent trouver des limites…

Il faut respecter les problèmes de chacun, moi, je suspecte qu'elles se sentent limitées parce qu'elles ne sont pas assistées par les librairies. Avec un peu d'ingéniosité, on peut tout surmonter. Après 17 ans passés dans les jeux vidéo, la machine n'a jamais représenté un obstacle pour moi. J'ai toujours eu beaucoup plus de problèmes à concevoir un jeu, l'écrire et le définir qu'à le programmer sur une machine.

Est-ce que le clavier et la souris seront gérés ?

L'interface a été créée pour que la jouabilité soit parfaitement adaptée au pad, ce n'est donc vraiment pas important. Si j'ai le temps, je l'intégrerai, mais cela ne fait pas partie des priorités.

Y a-t-il une raison particulière ?

Je ne veux pas qu'en jouant au joypad, on pense jouer avec une manette à un jeu pour clavier et souris. Je préfère que celui qui joue au clavier et à la souris sur console comprenne qu'il est en train de jouer à un jeu conçu pour le pad plutôt que le contraire. 95 % des joueurs vont probablement jouer avec une manette conventionnelle.

Pourquoi ne pas avoir fait Commandos 1 sur PlayStation 1 à l'époque ?

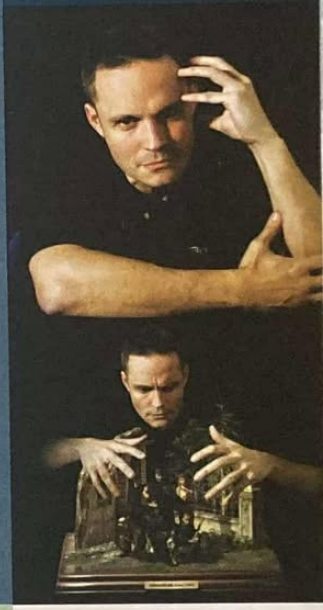
Parce qu'on n'avait pas le budget. Autrement, je l'aurais fait à coup sûr. Je veux que Commandos 2 soit diffusé de la meilleure manière possible.

Et la PS2 est un bon moyen, c'est ça ?

Je pense que la console est le support de jeux du futur. Tout simplement. Personne ne veut plus se battre avec une machine pour la configurer et en connaître les éléments compatibles. Dans le futur, les gens joueront à des consoles online. Ne pas développer pour ce média, c'est ne pas comprendre ce que sera le futur du jeu vidéo et des joueurs.

Gonzo : la bio

Avant de travailler dans les jeux vidéo, Gonzo Suarez, chef de projet de Commandos, a débuté dans le milieu du cinéma comme directeur assistant jusqu'en 1984. À partir de cette date, il commence à développer toutes sortes de jeux comme Crazy Billiards ou Goody. En 1989, il quitte temporairement l'industrie pour développer une application professionnelle de télécommunication. En 1996, il rejoindra Pyro, pour prendre en charge le développement de Commandos et de tout ce qui a suivi.



Chaque palmier est différent. Le souci du détail est hallucinant.

Outre les ennemis humains, il faudra aussi lutter contre des mammifères marins.

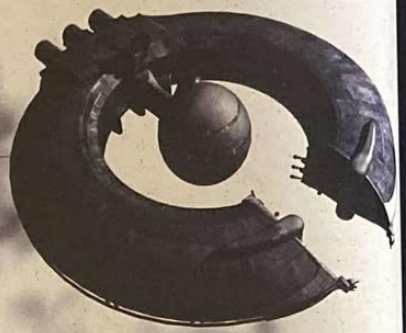
par Grégory Szriftgiser

Illustrations © LucasArts

Nous avons pu sauter dans un Naboo Fighter et jouer un peu du blaster dans ce shoot que nous attendions avec curiosité. Cela s'annonce assez intéressant.

Star Wars Episode One : Starfighter

Premier shoot space opera en approche !



GENRE : Shoot Spatial
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : LucasArts (États-Unis)
SITE INTERNET : www.lucasarts.com (en anglais)
DISPONIBLE en mars 2001

En haut à gauche, le rappel des ordres que vous pouvez donner à vos ailiers.

Je l'ai déjà dit, LucasArts est en dessous de tout depuis plusieurs années côté console… À vrai dire, on va de déception en déception, de ratage en daubasse immonde sur PSone, depuis trop longtemps ! Starfighter est pourtant parvenu à attirer notre attention d'une manière enfin différente, et ce dès la première démonstration à Los Angeles en mai 2000, à l'occasion de l'E3. Nous avons pu jouer pendant un après-midi à une version preview, pour enfin juger sur pièce si ce Starfighter valait la peine d'être attendu. Et ma foi, sans aller jusqu'à l'excellence, il semble définitivement digne d'intérêt.

Fluidité, ma bonne dame

S'il y a bien un point principal sur lequel nous pouvons déjà nous prononcer sans trop nous tromper, en attendant la version finale, c'est le visuel. En effet, graphiquement, Starfighter n'a pas à rougir face aux autres productions PS2, du moins celles réussies. Parce qu'il est certain que, techniquement, beaucoup déjà n'atteignent qu'un niveau médiocre… Non, vraiment, LucasArts m'a particulièrement surpris, à l'heure où bon nombre de développeurs en sont encore à se tirer les cheveux par mèches entières, pour réussir à maîtriser un tant soit peu la bête et lui faire afficher quelque chose de potable. Dans Starfighter, le moteur 3D parvient à garder une fluidité très respectable, tout en affichant des décors agréablement vastes et modélisés avec précision. De même, la distance d'affichage ne souffre pas d'un fog permanent et artificiel (quoiqu'il soit parfois utilisé pour l'ambiance), et les textures se révèlent étonnamment riches. En bref, j'étais loin de me douter qu'une telle qualité de réalisation pouvait sortir de chez Lucas ! Reste l'environnement sonore, non définitif également, sur la version à laquelle nous nous sommes essayés. De nombreux bruitages manquaient purement et simplement, et l'ensemble perdait en dynamique. Espérons qu'au final, cet aspect important de la réalisation atteindra le même niveau de qualité que le graphisme.

Ah, oué, le jeu…

Oui, autant vous parler vraiment du jeu, tiens, c'est tout de même le principal… De ce point de vue, même si j'ai pu m'essayer à de nombreuses missions, difficile de se faire une idée probante avant

MadCatz™

CARTE MEMOIRE 8 Mo

COMPATIBLE

PLAYSTATION 2™

PRODUIT LICENCIÉ PLAYSTATION 2™

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY

bigben interactive distributeur officiel de la marque Mad Catz.

Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Star Wars Episode One : Starfighter

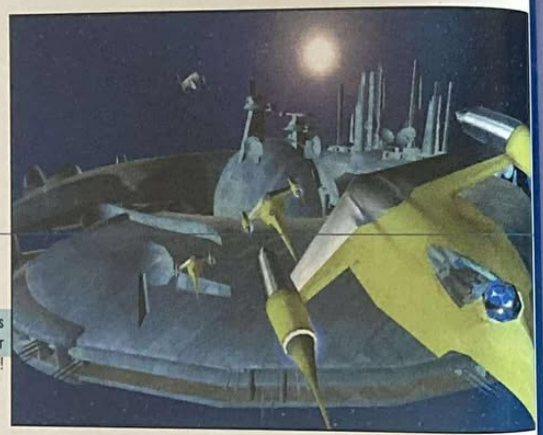
Que ce soit en environnement planétaire ou spatial, le moteur 3D ne souffre aucune fatigue.

un test en bonne et due forme. Les missions s'enchaînent le plus simplement du monde, vous faisant switcher de personnage parmi les trois pilotes du jeu. Chasse, escorte, reconnaissance, beaucoup d'objectifs routiniers d'après ce que j'ai pu voir... Ces derniers se divisent en 2 à chaque mission : les primaires, qui doivent impérativement être complétés pour passer à la suite, et les secondaires, qui vous permettront de décrocher des médailles, et qui sait, peut-être des bonus plus intéressants (nous verrons bien lors du travelling). La version en question n'incluait malheureusement pas les séquences cinématiques, entre les missions... Tout cela paraissait donc un peu « brut de décoffrage », d'autant plus que le scénario du jeu, lié au film, bien entendu, semble avoir été travaillé pour s'y mêler de la meilleure façon possible. Les ennemis sont variés, intéressants, tantôt reprenant des véhicules aperçus au cinéma, tantôt en introduisant de nouveaux. Ils se révèlent assez combatifs, mais je n'ai pas été témoin de surprises de la part de l'Intelligence Artificielle, comme des attaques groupées ou des lièvres tentant de m'éloigner d'un objectif primaire, etc. Encore un point qu'il nous faudra éclaircir pour le test...

On finit sur le gameplay

Nous approchons de la fin de ce petit tour d'horizon. Niveau gameplay, Starfighter joue la carte de la simplicité : deux armes, blaster et bombes, pour liquider cibles aériennes et terrestres, 2 vues (interne et externe), pilotage à l'analogique et vitesse ajustable grâce aux boutons de la tranche. Les boutons de la croix directionnelle, enfin, servent à donner des ordres à vos ailiers. Couvertu attaque massive et défense d'objectifs se les trois possibilités offertes par le jeu, leur impact est réel non seulement à l'éch (les ailiers réagissent et suivent au quar tour), mais aussi et surtout sur les mission L'utilisation d'une stratégie correcte adaptée aux objectifs et aux forces e présence semble décidément primordiale qui n'est pas un mal. Car à première vue, également été surpris par la difficulté d jeu ! Je doute qu'elle soit réglée avant version finale, ce qui pourra se révé frustrant car elle est assez élevée, à vo dire... Pour finir donc, notre impressio actuelle situe Starfighter au rang des bo petits jeux à voir et à essayer. Ce sera a tout cas le premier shoot du genr certainement fort agréable... en attendan un hypothétique Colony Wars 4 sur PS2 ?

Starfighter s'annonce comme un bon petit shoot !



Les R2D2 sifflotent, les blasters hurlent... c'est agréable de sentir du Star Wars bien foutu !

Les reliefs et les paysages sont vraiment très réussis.

L'appareil de Vana est le plus rapide et le plus maniable. En contrepartie il est aussi moins résistant et moins puissant.

VIRTUA®

TU VEUX JOUER, ALORS ON VA JOUER !!!

ANNECY 04 50 51 60 63
AVIGNON 04 90 87 00 77
BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33
BEZIERS 04 67 11 08 50
BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18
BOURGES 02 48 24 14 50
CANNES 04 93 38 01 13
CHARTRES 02 37 30 86 68
CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12
COMPIEGNE 03 44 38 06 40
DIJON 03 80 52 02 02
FREJUS 04 94 81 55 05
GUADELOUPE 05 90 83 34 36
ISSY-LES-MOULINEAUX 01 46 44 46 04
LES ABYMES 05 90 20 71 34
MONTELIMAR 04 75 53 77 22
MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE-EST 04 93 55 49 03
NICE OUEST 04 93 29 88 77
PLAN-DE-CAMPAGNE 04 42 46 65 70
PERPIGNAN 04 68 51 24 37
TOULOUSE 05 61 21 03 54
RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89
VILLETANEUSE 01 42 35 25 95

NOUVEAUX MAGASINS !!!
MASSY 01 69 32 14 28
CASTRES 05 63 51 41 30
LES ABYMES 05 90 20 71 34
CHALONS EN CHAMPAGNE
Centre Commercial
CROIX DAMPIERRE
NICE TNL S'AGRANDIT...

100 M² DE FOLIE !!!

Envie de poudreuse?
Viens rider chez VIRTUA!!!

JOUER AVEC SA PSONE...
N'IMPORTE OU ?
TROP COOOLLLLLL!!!

VOUS AVEZ UN PROJET D'OUVERTURE ?

WWW.VIRTUA-ONLINE.COM
OU 04 92 28 38 00 - Service développement

par Julien Chièze

Shadow of Memories

Rencontre avec Junko Kawano, directrice du projet

Encore un peu embrumée, la destinée de Shadow of Memories se précise enfin. Ainsi, pour mieux percer les méandres de cette aventure intemporelle, nous avons rejoint Junko Kawano, directrice du projet, dans la charmante ville allemande d'Heidelberg. Un lieu dont l'architecture et l'atmosphère générale ont, semble-t-il, énormément inspirées l'équipe de KCET. Envoûtant…

GENRE : Digital Novel
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCET (Japon)
SITE INTERNET : www.kcetokyo.com/som/english/top/e-shadow.html (en anglais)
DISPONIBLE en mars 2001

PlayStation 2 Magazine : Pouvez-vous nous en dire plus sur la genèse de Shadow of Memories ?

Junko Kawano : C'est une longue histoire (sourire). En effet, début 98, Sony a contacté les dirigeants de Konami afin de mettre en chantier un nouveau Silent Hill pour le lancement de la PlayStation 2. À cette époque, les développeurs du jeu étaient en congé, tandis que de notre côté nous avions déjà commencé les ébauches de Shadow of Memories. Le style graphique rappelant la patte de Silent Hill, nous avons pris la relève. À l'origine, SoM était donc un jeu PSone et nous avons dû reprendre l'ensemble des bases du développement, afin de les réadapter aux capacités de la PS2.

Un changement de cap facile à négocier ?

Lorsque la décision fut prise, nous n'étions encore qu'aux balbutiements du développement, ce qui fait que la transition s'est opérée assez aisément. En outre, travailler sur la PlayStation 2, même si cela nécessite beaucoup de patience et d'efforts, est plus intéressant artistiquement parlant que de rester sur PSone. Sur PS2, nous avons pu réellement exprimer ce que nous souhaitions. Je ne vous apprendrai rien en disant que cette console est difficilement domptable, mais, d'un autre côté, elle nous a vraiment libérés. Et encore, avec SoM nous n'exploitons même pas 50 % de ses capacités !

À cette période, le jeu a changé de nombreuses fois de nom. Pourquoi ?

(Rires). En effet, nous avons fait plusieurs essais avant d'aboutir. Ainsi, initialement, j'avais baptisé le jeu « Day of Walpurgis », afin de reprendre la tradition roumaine qui voulait que des créatures démoniaques se retrouvent une fois par an lors de la nuit de la Walpurgis. Malheureusement, notre service marketing a trouvé le titre trop compliqué à retenir, et j'ai dû alors rechercher autre chose. Chez Konami U.S., des agents ont proposé « Shadow of Destiny ». Ce sera d'ailleurs le titre du jeu aux États-Unis, mais pour une question de droits, nous avons opté pour « Shadow of Memories » pour l'Europe. Ce fut un long périple (sourire).

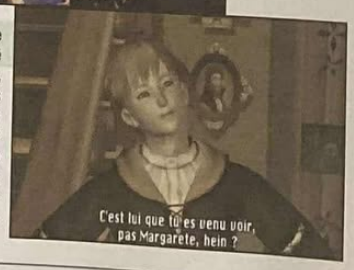
L'atmosphère générale s'imprègne beaucoup de la culture européenne…

J'y tenais énormément. En effet, je dois avouer que lorsque j'étais étudiante, j'avais une certaine tendance à vouloir m'évader des cours. Je me suis mis alors à lire beaucoup, et *Faust* de Goethe fut pour moi une sorte de révélation. La morale de l'histoire m'a vraiment marquée et m'a amenée à m'intéresser plus précisément à l'Europe, aux traditions bavaroises. Ainsi, la ville d'Heidelberg m'a énormément inspirée pour l'ambiance générale du jeu, le nom de certains personnages…

Entre voyages temporels et références à Faust, comment se déroule l'aventure à proprement parler ?

L'histoire est découpée en chapitres débutant chacun par la mort du héros, Eike.

Une partie de l'équipe de Shadow of Memories a fait le déplacement jusqu'à Heidelberg, afin de s'imprégner de son ambiance pour mieux la retranscrire dans le jeu.



Grâce au procédé de LipSynch, les animations faciales des personnages et les mouvements de la bouche seront criants de vérité.

Votre but est donc de comprendre ce qui lui est arrivé, puis de trouver un moyen d'altérer le passé pour ainsi éviter ce triste présent. Bien évidemment, il existe en général plusieurs méthodes pour se sortir d'affaire, mais il ne faut cependant jamais perdre à l'esprit que tout doit être effectué à des périodes et lieux donnés. Le message que je voulais faire passer à travers ce jeu reste que nous n'avons qu'une seule chance de vivre. On ne peut perpétuellement changer le cours des choses sans en subir les conséquences. Dans le jeu, même si vous aurez la possibilité d'influer sur beaucoup de paramètres grâce aux voyages dans le temps, il ne faudra jamais oublier de poursuivre votre propre destinée, sinon…

Doit-on voir en l'Homunculus un parallèle avec Méphistophélès ?

Hum… je ne devrais pas trop vous en parler, mais effectivement ce personnage se rapproche du célèbre envoyé du diable de Faust. Dans Shadow of Memories, ce psalmiste vous guidera dans de nombreuses directions parfois judicieuses, parfois dangereuses, souvent tentantes. Chaque joueur aura donc l'opportunité de réagir selon son instinct et, bien évidemment, le jeu évoluera en fonction de ces choix.

Il s'agit d'un genre finalement assez différent de ce que nous connaissons actuellement…

Dans un certain sens en effet. À ce titre, plus qu'un jeu d'action, je préfère employer le terme de « Digital Novel » (Roman Interactif). L'aventure s'articule ainsi autour de dix chapitres, ce qui nous a permis de bien maîtriser le déroulement de l'histoire. L'implication dans le scénario et la sensation de participer réellement au prolongement de la narration renforceront l'immersion du joueur.

Si vous ajoutez à cela l'absence de combats, SoM semble s'adresser en premier lieu à un public féminin…

Je pense qu'il s'agit avant tout d'un jeu fédérateur. Vous savez, l'histoire devrait être suffisamment prenante pour intéresser tout type de joueurs. Toutefois, c'est indéniable, le déroulement de l'aventure y compris son rythme, conviendra probablement plus aux joueuses, et plus largement à tous ceux qui veulent participer à une noble quête sans être pour autant un as dans le maniement de la manette. Pour moi, Shadow of Memories va initier aux jeux vidéo des gens qui aiment lire et qui se retrouveront dans notre type de narration.

Shadow of Memories brasse les cultures avec un récit assez européanisé et un design plus nippon. À votre avis, quel accueil lui réserveront les joueurs ?

Actuellement au Japon, la culture européenne attire beaucoup par le charme qu'elle dégage. Pour nous, il s'agit d'un certain exotisme. Ainsi, je pense que, servi par ses superbes graphismes et son intrigue complexe, SoM devrait remporter un vrai succès. Néanmoins, je reste persuadée que c'est en Europe que le jeu possède le plus fort potentiel. Chez vous, le public est probablement plus apte à s'imprégner de l'ambiance très particulière, à la fois mystérieuse et inquiétante, distillée tout au long de l'aventure.

Pensez-vous déjà à l'après Shadow of Memories ?

Bien sûr. D'ailleurs j'ai déjà rassemblé de nombreuses idées pour une éventuelle suite. Il s'agira d'un projet encore plus ambitieux qui visera à éclaircir certaines zones d'ombre que nous nous sommes amusés à insérer dans l'aventure initiale.

Avant de diriger avec talent Shadow of Memories, Junko Kawano s'était occupé du character design de Suikoden et TwinBee RPG. Deux grands jeux PSone.

Servis par une mise en scène maîtrisée, les passages poignants s'annoncent fréquents.

L'Homunculus, personnage énigmatique aussi attirant qu'effrayant.

Avec sa palette de personnages fragiles aux visages envoûtants, Shadow of Memories distille de véritables émotions au cours de l'aventure.

Lorsqu'il se promènera en 1580, Eike risque de surprendre la population locale pas encore vraiment habituée au concept du « briquet ».

par Angel Davila

Supercar Street Challenge

Un air de « déja-vu »

Après Orphen, Activision se concentre sur un nouveau jeu de voitures. Le genre le plus rentable du moment. Comme par hasard... y en a qui ne perdent pas le nord !

GENRE : Course automobile
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Activision
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE courant 2001

Les murs de Los Angeles sont dédiés à l'art urbain.

Rome, leader du championnat italien de football et accessoirement haut lieu du tourisme !

Sur PS2, c'est simple, toutes les semaines, il y a au moins un nouveau jeu de voitures annoncé. Depuis l'avalanche de succès dans cette catégorie, tous les éditeurs en sortent à la pelle pour chopper une part du gâteau. Remarquez, moi, je n'ai rien contre, mais il faudrait quand même penser à se renouveler, les gars. Parce qu'à force de passer autant de temps sur le goudron, on va finir par tomber malade. Enfin, ça c'est mon avis. Il y en a d'autres qui sont aux anges à chaque fois qu'un nouveau titre sort. Par exemple, un lecteur qui nous appelle à peu près toutes les semaines pour savoir quelles sont les nouveautés en termes de jeux de bolides. Ce lecteur est tellement accro que, pendant une longue période de pénurie, il avait fait l'erreur d'acheter Paris-Marseille Racing (voir tout le bien que nous pensons de ce titre en fin de magazine). Le pauvre, il faut vraiment être atteint. Cela dit, heureusement, tous les jeux de bolides ne se ressemblent pas. Il y a de la simulation, de l'arcade, de la destruction et, bien sûr, d'autres titres qui mélangent un peu tout ça.

Mixed up !

C'est le cas de Supercar Street Challenge, qui propose de piloter des coupés sport à un demi-million de francs, lancés à toute vitesse dans les rues des plus grandes villes. Parmi les sept cadres proposés, on trouve Londres, Rome, Los Angeles et Monaco. Les tracés sont donc exclusivement urbains. La modélisation des lieux est de bonne facture et l'on reconnaît facilement les divers monuments que l'on croise sur son chemin. Évidemment, comme tout bon jeu d'arcade qui se respecte, il y a « l'élément fourberie » qu'il faut apprendre à maîtriser. Ainsi comme dans Midnight Club, les villes regorgent de chemins alternatifs comme le métro ou les égouts, qui permettent de gagner de précieuses secondes sur les concurrents. Néanmoins, la prudence reste conseillée puisque la gestion des dégâts est aussi gérée. Le garage est, quant à lui, essentiellement constitué de voitures sportives entièrement customisables entre les courses. Selon le classement obtenu, on ramasse une somme d'argent avec laquelle on peut acheter de nouveaux éléments, comme un moteur, un châssis ou encore un pot d'échappement.
Je sais ce que vous allez me dire : que ce n'est pas vraiment novateur comme concept, etc. C'est plutôt vrai, mais actuellement, qui peut se vanter de renouveler un genre que l'on exploite jusqu'à la moelle ? Au moins, Supercar Street Challenge a le mérite de présenter de très bons graphismes et des environnements connus de tous avec des modèles de conduite réussis. Comme dirait France Gall, « c'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup. » Ça veut dire qu'on est libre d'aller où l'on veut et qu'au moins, on pourra prendre plaisir à se lancer dans une des seize courses à fond la caisse, tout en admirant le paysage. Une sorte de tourisme vidéoludique à 200 km/heure.

Ex-Street Lethal

Il y a une petite anecdote concernant Supercar Street Challenge. Au tout début du développement, le projet s'appelait Street Lethal. Ce n'est qu'en cours de route qu'il a été rebaptisé tel qu'on le connaît actuellement. Les raisons ne sont pas connues, mais les mystères du dieu marketing doivent probablement y être pour quelque chose. Mon petit doigt me dit qu'il pourrait même encore changer de titre...

Pas d'erreur possible, on passe bien devant le Colisée !

On dirait la Batmobile, mais non, c'est une Zonda.

Les reflets sur le sol sont splendides, le tout en temps réel bien sûr.

PlayStation® a choisi le nouveau film de Christophe Gans

SAMUEL HADIDA ET RICHARD GRANDPIERRE PRÉSENTENT

SAMUEL LE BIHAN
MONICA BELLUCCI
VINCENT CASSEL
JEREMIE RENIER
EMILIE DEQUENNE
ET MARK DACASCOS

UN FILM DE CHRISTOPHE GANS

LE PACTE DES LOUPS

UNE PRODUCTION STUDIOCANAL ET DAVIS FILMS

SAMUEL LE BIHAN VINCENT CASSEL EMILIE DEQUENNE MONICA BELLUCCI JEREMIE RENIER MARK DACASCOS JEAN YANNE JEAN-FRANÇOIS STEVENIN JACQUES PERRIN JOHAN LEYSEN BERNARD FARCY
BERNARD FRESSON JOSEPH LO DUCA GUY-CLAUDE FRANÇOIS DOMINIQUE BORG SÉBASTIEN PRANGÈRE DAVID WU DAN LAUSTSEN CLAUDE ALBOUZE JIM HENSON CREATURE SHOP
STEPHANE CAREL STEPHANE CAREL CHRISTOPHE GANS TF1 FILMS PRODUCTION SOFICAS NATEXIS BANQUES POPULAIRES IMAGES STUDIO IMAGES CANAL+
SAMUEL HADIDA RICHARD GRANDPIERRE CHRISTOPHE GANS

METROPOLITAN FILMEXPORT

DISTRIBUÉ PAR STUDIO CANAL

www.lepactedesloups.com

LE 31 JANVIER

mcm GOA.com NRJ HIT MUSIC only !*

par Kendy Ty

The Bouncer

Ne pas vendre la peau de l'ours…

The Bouncer nous démontre que même les éditeurs les plus talentueux peuvent avoir des instants de faiblesse. Attendu comme le messie par les joueurs de la planète entière, The Bouncer joue la carte de la poudre aux yeux.

GENRE : Cinématique-baston
ÉDITEUR : Squaresoft
DÉVELOPPEUR : Squaresoft (Japon)
SITE INTERNET : www.playonline.com/bouncer (en anglais)
DISPONIBLE courant 2001

Les vidéos sont superbes malgré les petites compressions de l'image visible à l'œil nu.

Les mimiques des visages peuvent passer de la colère à la douceur.

Les phases de combat se déroulent à la Fighting Force (PSone) d'Eidos (Tomb Raider, Soul Reaver, etc.).

Titre très attendu et surmédiatisé de Squaresoft, The Bouncer attise ou déchaîne toutes les passions. Annoncé comme le soft devant révolutionner le genre du « molestage en série », sa disponibilité en version japonaise a pu nous offrir un aperçu de sa véritable valeur. Si le titre respecte largement son contrat en ce qui concerne la qualité de sa réalisation, il n'en est en revanche pas de même pour ce qui relève de son intérêt. Pourtant, l'éditeur, Squaresoft, est plutôt un spécialiste de la conception de hits en puissance, avec notamment toute la série des Final Fantasy sur PSone ou Vagrant Story, pour ne citer qu'eux. Du coup, on ne peut que rester perplexe quant à l'appréciation du résultat final. La version européenne sera-t-elle partiellement retouchée ? C'est à souhaiter.

Cinématique et combat

The Bouncer propose un concept assez original pour un titre de « baston de rue ». En effet, il suggère d'alterner des phases de séquences cinématiques avec des passages de combats en temps réel. En d'autres termes, vous assisterez à de longues vidéos qui vous immergeront dans l'intrigue et le monde du jeu, puis vous devrez, au moment de combattre, déterminer quel personnage vous désirez incarner. Vous choisirez parmi trois protagonistes qui seront, bien entendu, les héros de cette aventure haute en couleur. Chaque gars bénéficiera d'une maniabilité différente en vitesse de déplacement, force et rapidité d'enchaînement de coups. Autrement, selon vos sélections, les phases d'action pourront changer d'une partie à une autre. Le titre reste toutefois très dirigiste, et les variations opérées en fonction de la sélection du personnage demeurent marginales.

Une prise en main simpliste

La prise en main de The Bouncer ressemble à celle de Tobal (paru sur PSone). Les attaques sont réparties par niveaux (coups dans les jambes, le torse et le visage), avec une garde au bouton de la tranche. Les combinaisons s'avèrent très aisées avec simplement des directions à imprimer sur la croix pour varier les diverses mandales. Il n'est pas possible, contrairement à ce que pouvaient laisser présager les anciens clichés du jeu, d'utiliser les éléments des décors pour s'en servir en guise de projectiles ou d'armes. Une déception supplémentaire. Heureusement, pour combler ce désagrément, à la fin de chaque rencontre musclée, vous gagnez des points d'expérience avec lesquels il est possible d'acheter de nouvelles attaques ou d'améliorer vos caractéristiques (santé, défense et résistance), ce qui apporte une petite touche de gestion bien sympathique même si cela ne va pas bien loin.

Une réalisation de rêve

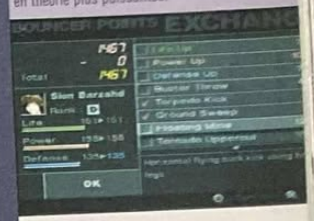
Quoi qu'on en dise, il faut avouer que le jeu tire brillamment parti des capacités graphiques de la PS2. La modélisation des divers intervenants est très complexe, avec des expressions faciales ahurissantes, lors des cinématiques pré-calculées qui recourent au moteur 3D. De plus, tout reste fluide malgré le nombre important d'ennemis qui apparaissent à l'écran, ce qui n'est pas pour nous déplaire. La seule pointe d'agacement sera d'ordre stylistique avec un effet de flou appliqué sur l'ensemble du rendu graphique. Un choix délibéré selon les développeurs, afin d'apporter une ambiance particulière à l'univers cyber-punk de la production. Pas de quoi s'extasier donc dans le fond. Les graphismes ne suffisent pas à susciter l'intérêt du joueur. Reste à espérer que Square aura la bonne idée de revoir sa copie et de, pourquoi pas, repousser la sortie européenne à la fin d'année. L'occasion d'enrichir un jeu qui mérite bien mieux.

La plupart des cinématiques utilisent le moteur 3D du jeu.

Tabasser les contrôleurs est un moyen de ne pas payer son ticket !

Gestion des points d'expérience

Ce qui rend The Bouncer un tantinet accrocheur, c'est son aspect « gestion des personnages ». Je n'irai pas jusqu'à parler de jeu de rôle comme Squaresoft pour qualifier cette option fort sympathique. Car il s'agit seulement ici d'utiliser les points d'expérience accumulés lors des séances de bastonnade pour se procurer de nouvelles attaques en théorie plus puissantes.



Les mises en scène sont toujours excellentes.

Sélectionnez votre perso avant le combat.

Le mode Versus toujours pas très fin !

Graphiquement très réussi, The Bouncer s'avère néanmoins décevant

Echidna, très sexy !

par Julien Chièze

Winning Eleven 5

We are a football tribe !

Dans le cœur de tous les fans d'ISS Pro Evolution, la version PlayStation 2 se devait de reprendre le gameplay initial, tout en améliorant l'aspect graphique. Après avoir eu la chance d'admirer les premières photos et vidéos, notre vœu devrait être exaucé au-delà de toutes nos espérances. Et là, je dis : « Alléluia ! »

Réservé aux Japonais ?

Petite nouveauté de ce Winning Eleven 5, un mode Carrière devrait faire son apparition. En tout cas, dans la version japonaise. Il s'agirait, en fait, de suivre l'ascension d'un jeune footballeur, des stages d'entraînement miteux aux divisions d'honneur, avant de goûter peut-être au sacre mondial. Et là, je dis que l'idée, certes peu originale, est néanmoins excellente. Espérons seulement qu'elle ne disparaisse pas de notre version européenne, comme c'est malheureusement si souvent le cas. Je vous invite donc à prendre deux secondes de votre temps, là tout de suite, et à croiser les doigts en signe de solidarité. Merci.

Juan Sebastian Veron, Javier Zanetti, Gabriel Omar Batistuta et j'en passe... les connaisseurs seront aux anges.

GENRE : Simulation de football
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCET (Japon)
SITE INTERNET : www.kcetokyo.com (en japonais)
DISPONIBLE le 15 mars 2001 (au Japon)

Kaktoïfication. Robert Charles. Slidingeux. Offsaïdo ? Naï ! Cela ne fait aucun doute, le vocabulaire courant d'un fanatique de Winning Eleven (alias ISS Pro Evolution dans notre petite contrée) reste, encore à ce jour, difficilement décryptable pour un néophyte. Pourtant, la machine est désormais inexorablement en marche sur PS2 sous l'impulsion de Winning Eleven 5, dernier-né d'une série déjà mythique. En effet, après quelques années de doute dans l'ombre de l'ogre FIFA d'Electronic Arts, la fantastique simulation de Konami Tokyo n'a eu de cesse de s'améliorer, pour atteindre aujourd'hui un rare degré de raffinement. Des efforts qui commencent sérieusement à porter leurs fruits, puisque lentement, certes, mais sûrement, la série des ISS de KCET (à ne pas confondre avec le médiocre ISS de KCEO précédemment sorti sur PS2) s'impose de plus en plus comme LA simulation footeuse ultime. Autre bonne nouvelle pour les amoureux du ballon rond et du beau jeu : cette année avec l'obtention de la licence FIFPro, Konami va enfin pouvoir présenter un jeu disposant des vrais noms des joueurs. Ainsi, finis les Petiot, Zedane et autres Wiltordu ; place aux véritables milliardaires en short.

La richesse des animations et l'aspect simulation poussé à l'extrême : la marque de fabrique des Winning Eleven.

Zidane à l'orée de la surface pour l'exécution d'un coup franc qu'on imagine déjà magistral.

Beaucoup de suppositions, énormément d'espoirs

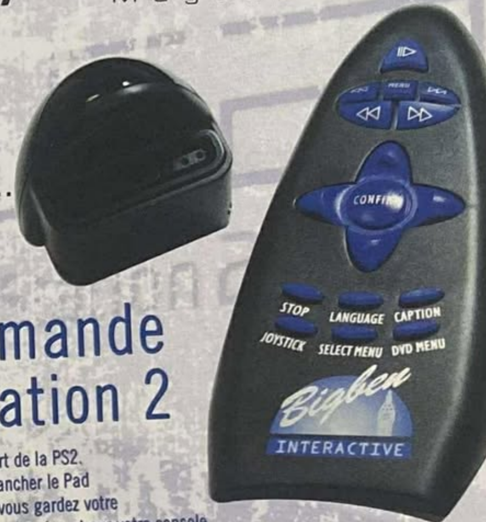
Premier choc : l'ambiance des stades stupéfait, tant elle se révèle incroyable. Les supporters font la hola, jettent des papiers à l'entrée des joueurs sur la pelouse, allument des fumigènes, préparent de superbes tiffos... enfin, au secours quoi ! L'immersion s'annonce vraiment exceptionnelle ! Et encore, je ne vous parle pas des bruitages à l'évidence amplement améliorés par rapport aux versions PSone. Question chiffres bruts, histoire de calmer tout le monde, Winning Eleven 5 disposerait de deux fois plus d'animations que son prédécesseur. Deux fois plus, ces mecs sont donc fous... euh géniaux ! Franchement, cela fait plus d'un an et demi que nous jouons à la version japonaise d'ISS Pro Evolution 2 sur PSone, et il nous arrive encore de découvrir de nouvelles animations. Imaginez un peu ce qui nous attend ! Sinon, sachez que contrairement à FIFA, Winning Eleven 5 se contentera d'afficher 29 équipes nationales et une sélection de grands clubs européens. Cela vous paraîtra peut-être un peu léger, mais il faut savoir que cette limitation permet aux développeurs de soigner tous les détails. C'est un peu le brave concept de « la qualité ou la quantité », si vou voyé cé ké yé vou dire. Ainsi, la modélisation des joueurs est assez bluffante, elle aussi. Pour exemple, sur notre vidéo, Zidane, Batistuta, Veron ou encore Anelka se reconnaissaient en une fraction de seconde. Le tout bouge admirablement bien, le style graphique de la série est respecté, les animations tuent vraiment. Tout cela pour vous dire qu'a priori, il faut vous attendre à prendre une véritable claque. Pour info, le 16 janvier dernier, Konami a présenté son protégé au Japon. Un événement d'importance puisqu'outre la presse nippone, Jon Kabira (le Thierry Roland local), mais aussi des joueurs japonais triés sur le volet, furent conviés pour l'occasion. Autant que vous le sachiez sans plus tarder : les réactions de ces connaisseurs privilégiés ont été, semble-t-il, plus qu'enthousiastes sur la qualité de ce Winning Eleven 5. Une excellente nouvelle, mais pas si étonnante, finalement, dès lors qu'on connaît le talent des équipes de KCET. Longue et douloureuse sera l'attente...

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

11 n^{os} PlayStation 2 Magazine — 539 F(1)

\+ 11 CD ou DVD de démos, vidéos...

\+ La télécommande DVD PlayStation 2 — 99 F(2)



Télécommande DVD à brancher sur le port de la PS2. Plus besoin de vous embarrasser à débrancher le Pad de la console. Grâce à son port femelle, vous gardez votre télécommande et votre pad branchés simultanément sur votre console.

~~638 F~~

POUR VOUS SEULEMENT 519 F(3)
soit plus de 18 % d'économie

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPU 50

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 n^{os} + 11 CD ou DVD)
\+ La télécommande DVD au prix de 519 F au lieu de ~~638 F~~
soit plus de 18 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __
Date et signature obligatoires :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Date de naissance :
e-mail :

(1) Prix de vente des magazines ... (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livré 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (3) Vous pourrez acquérir séparément les magazines et ... Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 juin 2001. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), ... rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

par Édouard Duchamp

Ces jeux étranges venus d'Orient...

Curiosités du Japon

Au Japon, la culture vidéoludique est beaucoup plus forte que chez nous. Cela signifie qu'un panel plus large de consommateurs y a accès, et qu'il est nécessaire, pour les éditeurs, de savoir séduire en priorité cette large catégorie que sont les « light users ».

Notre jeune fille est obligée de tout donner pour parvenir à reproduire la chorégraphie complexe de Y.M.C.A.

Il est essentiel de suivre attentivement les indications du prof pour les mémoriser et les reproduire.

Grâce à la PlayStation 2, jamais un poisson n'aura été aussi expressif qu'aujourd'hui dans un jeu vidéo.

Afro Sensei, un personnage qui, comme son nom l'indique, sort tout droit des années 70. L'ambiance graphique d'Unison est vraiment excellente.

Les jeux vidéo représentent en Europe un marché de plus en plus important. Pourtant, celui-ci n'est rien comparé à celui du Japon, bien plus important. Dans ce pays, toutes les tranches d'âge ou presque jouent. Il n'y a donc rien d'étonnant à trouver des jeux de tiercé, de bowling ou encore de Gô, ce jeu d'échecs typiquement nippon. Puisque tous les publics jouent, il en faut bien pour tout le monde ! Toutefois, le pouvoir d'achat est désormais aux mains des plus jeunes. Si le marché du jeu vidéo est actuellement en crise au Japon, c'est en partie à cause de cette frange de la population. En effet, la majorité de leur budget passe dans les factures de téléphone portable, véritable phénomène de mode technologique comme un peu partout dans l'hémisphère nord… Ne possédant qu'un budget réduit pour le jeu vidéo, ils n'achètent alors que peu, guettant le produit « fun » avant tout. Ainsi, les éditeurs cherchent à suivre les modes, les tendances. Actuellement, la tendance au Japon, c'est bien entendu la musique. Après Dance Dance Revolution et Parappa The Rapper, tous deux disponibles en Europe, voici venir une nouvelle génération de jeux encore plus idiots, originaux ou branchés, le tout, bien entendu, sur PlayStation 2.

La J-pop dans tous ses états

Pour attirer les jeunes branchés du Japon, et plus particulièrement ceux du quartier de Shibuya, la solution de facilité reste encore de lancer une mode, puis de la décliner sous forme de jeu vidéo. Vous connaissez déjà le succès des jeux de musique de Konami, qui proposaient des mélodies souvent réalisées par l'éditeur lui-même, ou parfois des standards de la disco internationale. Cette fois-ci, il s'agira plutôt de localiser le marché, et d'intégrer à son jeu les plus grands hits du Top 50 japonais. C'est ainsi que l'on pourra désormais tester ses connaissances de la J-Pop (pop japonaise) à la guitare ou à la batterie, sur **Guitar Freaks 3rd mix & DrumMania 2nd mix**. Cette version, connue sous l'appellation « append », est en fait l'adaptation de la version arcade, homonyme sortie uniquement dans les salles de l'archipel. Et si Drum Mania et Guitar Freaks sont deux jeux totalement différents à la base, ils ont été, pour des raisons pratiques, regroupés sur un seul CD, histoire de simplifier la tâche aux acheteurs. On pourra donc, au choix, jouer à l'un ou à l'autre, suivant qu'on possède la manette en forme de guitare ou celle en forme de batterie. Et pour les (riches) possesseurs des deux, il sera possible aussi d'accéder à un « Session mode », afin de jouer simultanément avec trois instruments ; autrement dit avec deux guitares et une batterie. Dans un autre genre, mais toujours chez Konami, on trouve **BeatMania II DX**, un grand classique dans le domaine des jeux musicaux. Ici, par contre, on sera tenté de dire que la manette spéciale ressemble à une platine de disc-jockey « classique » ; le jeu en lui-même consistant à appuyer en rythme sur les touches, au regard des indications données à l'écran. Classique et un peu space à cause de l'ambiance « trance goa » qui s'en dégage…

Monsieur Afro donne le ton !

Dans **Unison**, le principe est tout autre, et beaucoup plus original. On commence là aussi par se lancer dans un jeu très tendance qui reprend des morceaux musicaux japonais très connus, ainsi que de grands morceaux de la disco, mais en version japonaise. Mais, ici, nul besoin d'observer de petites barres défiler de haut en bas ; il va falloir utiliser sa mémoire, ainsi que ses deux mains. Dans un futur improbable où la danse a été abolie par un empereur extrémiste, Afro Sensei, un rescapé des années disco, va former un trio de jeunes filles nommées Unison, et les faire danser sur une émission de télé pirate. Pour danser, il va falloir apprendre une chorégraphie auprès d'Afro Sensei. Ce dernier va, au début de chaque niveau, vous présenter une chanson, avant de vous montrer ce que vous devez faire. À vous ensuite d'avoir bonne mémoire et de refaire exactement ce que le prof vous a montré, sans aucune assistance. Fort heureusement, les chorégraphies sont découpées en 5 enchaînements qui, eux, ne seront pas très difficiles à mémoriser, mais qui, mis bout à bout, vous demanderont un réel travail de mémoire. Réalisé par Tecmo, l'éditeur qui nous avait déjà offert Dead or Alive 2, Unison prouve que l'on peut encore faire des jeux de musique qui restent tendance tout en étant cependant novateurs et intéressants. Autre jeu avant-gardiste et cette fois beaucoup plus « accessible », mais ce uniquement pour la population nippone, voici **Dream Audition 2**. Véritable simulation de chant, le titre propose tout simplement de donner de la voix dans un micro branché directement sur le port USB de la console. Les titres à chanter sont soit des succès du Top 50 japonais, soit des génériques de dessins animés d'il y a quelques années. La console analyse le spectre de votre voix et vous sanctionne si vous ne chantez pas juste. Un jeu incroyablement amusant pour la zone Pacifique du globe, mais beaucoup moins par ici. Avec un catalogue comme celui de Sony Music, il serait pourtant très facile de l'adapter au marché français… Espérons que cette idée trouvera un écho en Europe…

La pêche est-elle bonne ?

Terminons enfin ce tour d'horizon des jeux les plus fous, qui ne sortiront jamais chez nous, avec **Lake Masters EX**. Tout comme le jeu de Crave arrivé sur notre beau territoire l'année passée sur PSone, le but y est toujours le même : réussir à pêcher un gros poisson. Typiquement japonais aussi, ce genre de produit qui s'adresse essentiellement aux habitants de l'archipel de plus de trente ans, est plutôt en vogue ces dernières années. Malheureusement, le rendu est très décevant pour les acquéreurs de PlayStation 2, avec une réalisation médiocre et une maniabilité manquant totalement de réalisme. Assurément, le moins bon des jeux présentés dans ces pages. N'oublions pas que, pour prétendre à un succès commercial, il faut que la qualité soit au moins au rendez-vous. Ce n'est néanmoins pas toujours facile de faire son trou sur PlayStation 2, et si par le passé, Dance Dance Revolution ou Parappa The Rapper, se sont vendus chacun à plus d'un million d'exemplaires au Japon, les jeux de musique, par exemple, ne se vendent plus autant qu'auparavant. Les possesseurs de PS2 au Japon préfèrent attendre les titres de qualité et patienter grâce aux DVD vidéo. Ils achètent ainsi des films en attendant les blockbusters du jeu vidéo ! Tous les titres présentés ici sont sortis au mois de décembre dernier au Japon. Sur cette période, les ventes de jeux PS2 sont étonnantes : Bouncer (voir notre Casting dans ce numéro) 230 000 ventes, Dark Cloud 25 000 exemplaires vendus, et enfin Unison avec 15 000 ventes. Les autres ne sont même pas dans le top des ventes. Certes ils se vendront sur la durée et resteront rentables. Mais l'originalité ne paye pas autant que de superbes graphismes ou une puissante licence, comme en offre Gundam le célèbre robot japonais, qui avec son premier jeu sur PlayStation 2, s'est écoulé à 225 000 exemplaires la dernière semaine de décembre. Faire un jeu complètement fou est donc un pari risqué qui peut aboutir à un hit planétaire, tout comme à un bide monumental. Le marketing serait-il venu à bout de la créativité ?

Profitant des capacités vidéos de la PlayStation 2, l'interface triste de Beatmania se mue en clip vidéo interactif.

Si vous ne parvenez pas à chanter, c'est que vous ne savez pas lire le japonais. Et si vous ne lisez pas le japonais, Dream Audition 2 n'est certainement pas fait pour vous.

Haru-Spring, l'un des tubes de l'année dernière au Japon. Bien entendu, si vous n'y étiez pas, vous pourrez toujours l'apprendre grâce à votre guitare dans Guitar Freaks 3rd Mix & DrumMania 2nd mix.

Deux autres curiosités

Outre les titres qui vous sont présentés ici et qui représentent le « gratin » en matière d'ovnis ludiques, nous nous devions de vous présenter deux autres titres eux aussi assez frappés. Le premier est une ode à la célèbre comédie musicale *Cats*, sauf qu'ici il s'agira de chiens, avec « Dog of Bay ». Les danseurs ont des traits plutôt canins et attendent vos ordres pour bouger en rythme… Si la réalisation du jeu est vraiment très impressionnante, le système en lui-même, extrêmement mal pensé, rend le jeu complètement injouable… Le second, au titre évocateur de *Neo Atlas 3*, se veut quant à lui beaucoup plus sérieux. L'action se déroule en 1469, et le marin portugais incarné par le joueur, devra faire commerce de diverses matières premières entre les peuples pour faire fortune. Un jeu au contenu dense et profond, mais à la réalisation primitive et à la limite du rébarbatif.

Photos Patrick Sordoillet

JULIEN BARRÈS

À LA TÊTE DU PROJET F1 RACING CHAMPIONSHIP

Après avoir dominé le marché de la simulation de Formule 1 sur PC et effectué un petit tour d'échauffement sur PSone, Ubi Soft s'attaque au marché 128 bits avec F1 Racing Championship. Un challenge bien plus difficile qu'il n'y paraît. Non seulement la concurrence est rude, mais les amateurs de courses de monoplace sont devenus particulièrement exigeants. Pour faire le point sur le marché de la F1 virtuelle, rien de tel finalement qu'une petite interview avec quelqu'un qui maîtrise son sujet. Julien Barrès, Chef de projet sur F1 Racing Championship, nous parle de son jeu et nous donne sa vision de ce créneau ludique hyper-disputé.

Play2Mag : À qui avez-vous confié le développement de F1 Racing, aux développeurs de la version PC de Monaco GP2 ?

Julien Barrès : En fait, il y a assez peu de gens de l'équipe originelle de Monaco GP 2 qui ont travaillé sur ce titre. Seuls l'ingénieur et le directeur technique qui, lui, était présent sur tous les projets, y ont participé. Il faut savoir que F1 Racing a été programmé au Japon. Nous avons une antenne là-bas. C'était le moyen le plus efficace pour avoir les kits de développement le plus rapidement possible. D'entrée de jeu, Sony avait été très clair là-dessus : les Japonais étaient prioritaires. L'ingénieur et le directeur technique de Monaco GP PC ont en fait épaulé les développeurs. Au tout début du développement, on a également beaucoup travaillé avec les personnes qui avaient bossé sur les versions PSone et Dreamcast.

Concernant le pilotage, vous avez misé sur une conduite accessible. Pourquoi ne pas avoir poussé le réalisme encore plus loin ?

Pour cette version PS2, on a pris une optique radicalement différente de celle de Monaco GP 2 sur PC et Dreamcast. On souhaitait vraiment faire un jeu typé console. Beaucoup de gens reprochaient à Monaco GP 2 d'être un peu trop pointu, pas assez accessible pour le grand public. Les joueurs japonais ont d'ailleurs beaucoup critiqué la version Dreamcast. C'est pour cette raison que nous avons préféré opter pour un compromis arcade-simulation. C'est un choix délibéré.

Ce compromis risque de décevoir les mordus de simulations...

La simulation pure colle plus aux PC. Les joueurs disposent la plupart du temps d'un volant d'une grande précision, parfaitement adapté à un style de conduite hyper-réaliste. Sur console, peu de joueurs investissent dans un volant et les paddles n'ont pas encore la précision nécessaire. Il fallait par conséquent faire un compromis.

Vous pensez que les joueurs console ne sont pas encore prêts pour la simulation pure ?

À mon avis, il faut les amener progressivement vers la simulation sans que cela soit frustrant. L'erreur, c'est de confondre simulation et difficulté extrême. Ce n'est pas parce qu'un jeu de course est impossible à maîtriser qu'il est forcément une bonne simulation.

Combien de personnes ont travaillé sur ce projet ?

C'est un peu compliqué parce que F1 Racing est un projet multisite. En gros, les équipes du Japon se sont principalement occupées du moteur 3D, tandis que les équipes chinoises concevaient, elles, toutes les animations des stands et des préparatifs de course. Pour finir, les équipes françaises se sont concentrées sur le design, l'environnement sonore et les musiques. Mais c'était le Japon qui centralisait tout. Au total, ça représente une quarantaine de personnes.

Combien de temps a duré le développement ?

La programmation de F1 Racing a duré une petite année. Ensuite, il y a eu quelques mois d'optimisation. En ce moment, nous sommes en pleine phase d'approbation.

Quels sont les titres, hormis Monaco GP, qui vous ont influencés ?

Chez les concurrents, il y a Formula One 97 de Psygnosis, F355 Challenge de Sega, et la série des Grand Prix sur PC.

Avez-vous mis au point des outils maison pour développer F1 Racing, ou bien avez-vous utilisé les bibliothèques de routines fournies par Sony ?

Comme beaucoup de studios, on a dû se contenter, au départ, des bibliothèques fournies par Sony. Ces dernières n'étant pas très pratiques, on a été forcé de mettre au point nos propres routines et d'adapter des techniques utilisées lors du développement de la version Dreamcast de Monaco GP. Mais ensuite, Sony s'est rattrapé et nous a fourni à intervalles réguliers, en gros tous les mois, des outils de plus en plus performants et évolués.

Qu'est-ce qui vous a le plus posé problème durant ce développement ?

En fait, l'architecture même de la PlayStation 2. Ça n'a rien de comparable aux autres machines du marché. Il a fallu qu'on change complètement notre façon de voir les choses. On a donc dû passer par toute une phase d'apprentissage. Sinon, les 4 Mégas de Ram vidéo ne nous ont pas tant gênés que ça. De plus, il existe des tas de petites astuces pour contourner cette difficulté qu'on n'a pas pu encore exploiter à fond. À mon avis, dans six mois, les problèmes d'affichage dont souffrent certains titres, ne seront plus que de mauvais souvenirs.

Quelles sont les erreurs à ne pas commettre lorsqu'on développe un jeu de F1 ?

Le problème des jeux de F1, c'est qu'ils s'adressent en fait à des joueurs très différents : aussi bien aux fans de simu' qu'à un public moins expert. Il faut à mon sens éviter de faire un jeu trop difficile d'accès, sans pour autant simplifier à outrance le comportement des voitures. Autre priorité, le moteur de jeu doit être fluide et procurer des sensations de vitesse grisantes. Enfin, même si dans la réalité il existe une hiérarchie des écuries de F1, le joueur doit pouvoir gagner avec n'importe quelle équipe... même avec Alesi !

Quel pourcentage du coût du développement représente l'achat de la licence FIA ?

L'investissement pour l'acquisition de la licence doit représenter quelque chose comme 35 à 40 % du coût global de développement !

Une simple licence vaut-elle un tel investissement ?

Sans licence, l'ambiance de course et l'immersion ne seraient plus ce qu'elles sont. Le joueur veut avant tout pouvoir s'identifier à ses champions. C'est vrai pour la F1, mais aussi pour toutes les autres simulations de sport.

Le rôle de Video System s'est-il juste limité à vous vendre la licence 99 de la FIA ?

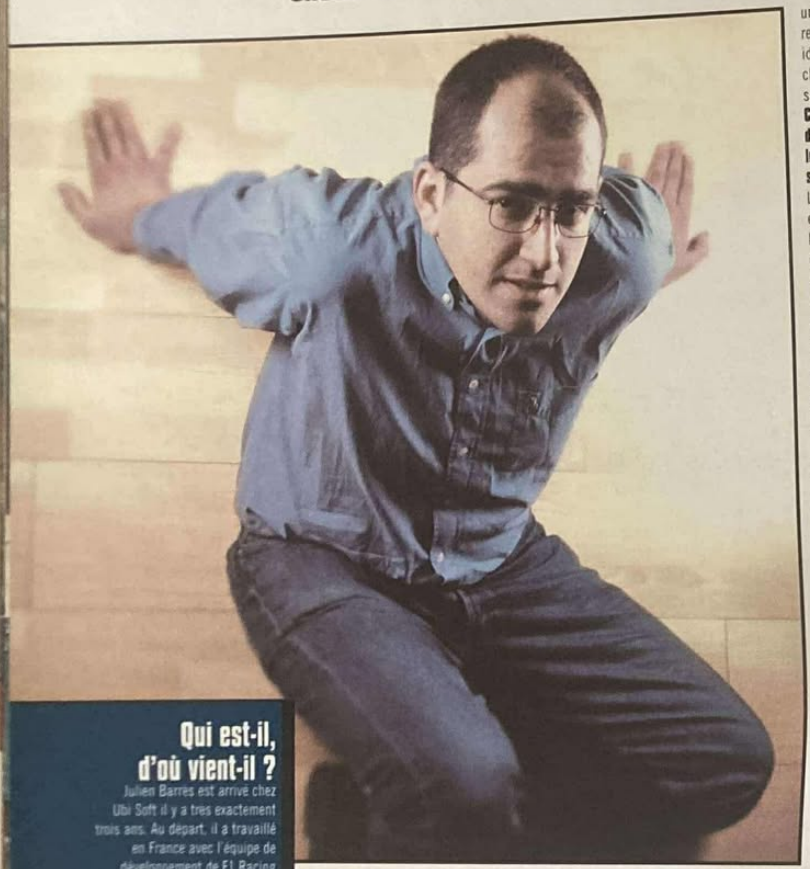
Video System nous a vendu la licence, mais nous a également fourni toutes les données techniques de la saison 99 (les classements, la télémétrie...), et ça représente une masse d'informations assez faramineuse. Il est d'autre part garant du bon usage de la licence.

Quel droit de regard la FIA a-t-elle eu sur votre produit ?

Les équipes de la FIA approuvent tout ce qui concerne le règlement, l'emplacement des sponsors, les tracés des circuits. Elles effectuent également un réel suivi du produit. La FOCA (l'association des Constructeurs), quant à elle, vérifie si les

« Ce n'est pas parce qu'un jeu de course est impossible à maîtriser qu'il est forcément une bonne simulation. »

« L'investissement pour l'acquisition de la licence doit représenter quelque chose comme 35 à 40 % du coût global de développement. »



Qui est-il, d'où vient-il ?

Julien Barrès est arrivé chez Ubi Soft il y a très exactement trois ans. Au départ, il a travaillé en France avec l'équipe de développement de F1 Racing Simulation sur PC. Ensuite, il est parti en Asie pour bosser sur un projet 100 % chinois qui, pour des raisons diverses, n'a finalement pas abouti. Quelque temps après, la PlayStation 2 sort au Japon ; à ce moment précis, Ubi Soft décide de développer une simulation de Formule 1 et en confie le chantier à Julien Barrès.

caractéristiques des différentes voitures sont bien conformes à la réalité

Y a-t-il des choses que la FIA interdit ?

Pour les modes de jeu, on a pas mal de liberté. En revanche, on n'a pas le droit de privilégier une écurie.

Avez-vous consulté les différentes écuries pour régler le comportement des F1 ?

Non. En fait, nous avons fait appel à un pilote professionnel. Je ne peux malheureusement pas révéler son identité.

EA Sports vient de sortir une simulation de F1 basée sur la saison 2000, ne craignez-vous pas que la licence 99 constitue un handicap ?

Je ne pense pas. La licence 99 nous a permis d'avoir du recul par rapport à la saison et de créer un mode scénario assez poussé, reprenant tous les événements marquants de la saison, et de coller ainsi encore plus à la réalité. C'est incontestablement un plus par rapport à la concurrence.

Y a-t-il des choses que vous auriez aimé intégrer et qui n'ont pas pu l'être ?

L'équipe de développement était partie sur un éditeur de scénarios, mais on s'est rendu compte que ce n'était pas un bonne idée. Ce mode n'apportait pas grand-chose par rapport aux scénarios de la saison 99.

Comment expliquez-vous le succès des jeux de F1, alors que depuis quelque temps les grands prix sont dans l'ensemble sans surprise ?

Le championnat est devenu surtout ennuyeux cette année ; le duel Schumacher-Hakkinen fait plus penser à une partie d'échecs qu'à autre chose. Mais les gens ont un autre souvenir de la F1, celui de l'époque où Ayrton Senna et Alain Prost s'affrontaient avec panache. C'est à mon avis en grande partie pour cette raison que les jeux de Formule 1 sont si populaires.

Trois jeux de F1 en l'espace de quelques mois : les joueurs ne vont-ils pas finir par se lasser ?

Tous les développeurs n'ont pas la même optique du jeu de F1. Il y a de la place pour les simulations et pour l'arcade pure et dure. Ce que je regrette après, en voyant certains titres, c'est que les développeurs recréent simplement l'environnement graphique de la F1, qu'ils se contentent en fait de l'habillage, sans attacher la moindre importance au comportement physique des voitures et aux sensations.

Comment voyez-vous l'évolution du genre ?

Les jeux de F1 vont forcément devenir de plus en plus photoréalistes avec la maîtrise des capacités de la PlayStation 2. De nombreuses choses peuvent être améliorées de manière spectaculaire, comme par exemple la gestion des conditions météorologiques en temps réel. D'autre part, on est parti de jeux où on conduisait une voiture pour aboutir à des simulations où l'on incarnera de plus en plus le pilote en tant qu'individu. Ça, c'est une voie d'évolution intéressante.

Les jeux PS2 manquent singulièrement d'originalité, pensez-vous que le souci de rentabilité l'ait définitivement emporté sur l'esprit créatif ?

Non, je ne pense pas. Faire des jeux sur PS2 demande beaucoup de moyens et un investissement énorme. On ne peut pas tout de suite se lancer tête baissée dans la programmation de concepts complètement novateurs. Actuellement, les équipes de développement sont en pleine phase de découverte et d'apprentissage de la machine. On s'exerce par conséquent sur ce que l'on connaît.

S.O.S. JEUX VIDÉO

Finissez vos jeux préférés.
Codes et astuces des meilleurs titres.

08 36 68 75 00

PLEINS FEUX SUR

SSX

Midnight Club

Rayman

X Squad

DES MILLIERS DE TITRES DISPONIBLES, TOUTES CONSOLES !

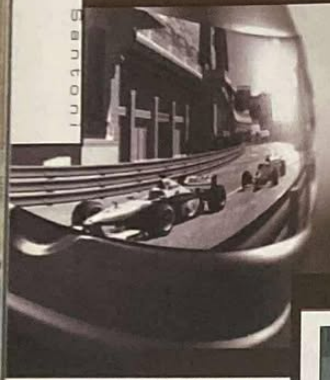
Codes et solutions des meilleurs jeux du monde sur consoles

AVEC LA PARTICIPATION DE
PSone
PlayStation 2 Magazine

GENRE : Simulation de F1 **ÉDITEUR :** Ubi Soft (France) **DÉVELOPPEUR :** Ubi Soft (Japon/France) **DÉJÀ DISPONIBLE** **SITE INTERNET :** www.ubisoft.fr

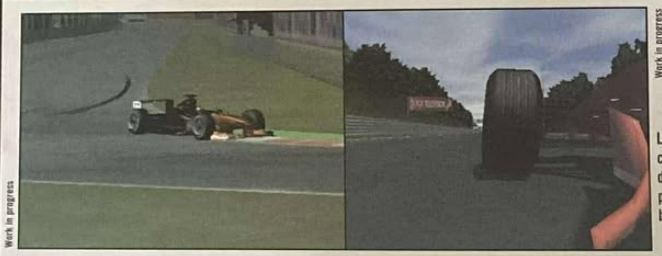
F1 RACING CHAMPIONSHIP

UBI SOFT EN PÔLE POSITION



F1 Racing Championship étant en pleine phase « d'abrobation », comme on dit dans notre jargon, pour des raisons légales, nous n'avons pas effectué ce test à la rédac' mais à Montreuil, dans les immenses locaux d'Ubi Soft. Une grande salle pour moi tout seul, une PS2, une énorme télé 16/9 des petites pépées en maillot de bain (okay, j'exagère), et surtout deux jours complets pour disséquer le jeu dans tous les sens. Gentlemen start your engine !

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 22 F1 en mode 2 Joueurs !
PARTICULARITÉ :
Basé sur la saison 99



Work in progress

Le rendu caoutchouteux des roues est particulièrement bluffant.

Qui s'y frotte s'y pique. Aujourd'hui, s'il existe un genre aussi rentable que casse-gueule, c'est incontestablement la simulation de Formule 1. Pour accéder au « Hall of Fame » des meilleurs jeux de F1 et décrocher le pactole, il faut nécessairement maîtriser le sujet sur le bout des doigts. Les vrais amateurs de courses de monoplace, lassés de la médiocrité des derniers titres 32 bits, sont en quête du soft ultime depuis 1997 (Formula One 97, souvenez-vous, formidable). Les nombreux coups de téléphone que nous recevons régulièrement à la rédaction en témoignent. Le dernier éditeur à s'être gentiment planté, c'est bien sûr EA Sports, qui, malgré des moyens humains et financiers énormes (investis principalement dans l'achat de la licence 2000, apparemment), n'est pas parvenu à répondre aux attentes de tous les joueurs.

blablabla...

Ce mois-ci, c'est donc au tour d'Ubi Soft de tenter sa chance. Par rapport à ses concurrents, le studio montreuillois part avec une petite longueur d'avance. L'éditeur dispose, en effet, de plusieurs années d'expérience en la matière. On lui doit de nombreuses simulations sur PC (la série des Monaco GP) et un portage très réussi de Monaco GP 2 sur Dreamcast, la 128 bits de Sega. Bref, ça fait partie intégrante de leur culture d'entreprise. J'aurais bien aimé continuer à intellectualiser le débat, mais trêve de bavardage, mettons immédiatement fin au suspens : oui, *F1 Racing Championship* a complètement bénéficié de ce fameux savoir-faire qui manque tant à ceux qui s'improvisent spécialiste du jour au lendemain.

Un système de progression particulier

La première bonne surprise vient des modes de jeu. Si en un peu plus de cinq ans, aucun développeur n'a eu l'ambition d'aller au-delà des sempiternelles modes Grand Prix, Saison, Contre la montre, l'équipe de F1 Racing a fait un petit effort pour sortir les joueurs de leur routine. Tout d'abord, le titre d'Ubi a le bon goût de proposer un mode Scénario qui permet de revivre dix événements marquants de la saison 99.

Work in progress

Les créateurs : F1 Racing est un projet multisite. Le gros du jeu a été développé par l'antenne japonaise d'Ubi Soft (les Français y ont pris aussi part) et l'ensemble des cinématiques en temps réel a été confié à l'antenne chinoise de l'éditeur.

Quoi ?! Comment ça 99 ??? Ben, ouaip, les droits de la saison 2000, eux, appartiennent à EA Sports. C'est comme ça, c'est la vie, on n'y peut rien. Ces mises en situation sont plutôt bien fichues. Par exemple, le premier scénario reprend l'ouverture de la saison. Lors du départ, les deux Stewards ont un problème sur la grille et gênent les autres concurrents. Les commissaires de course décident alors de faire repartir la course. Dans ce cas précis, vous incarnerez le père Schumi, votre voiture aura un problème de boîte au démarrage, et vous partirez en dernière position. Le but du jeu consistera à rattraper ce retard catastrophique. Vraiment sympa. Pour débloquer tous ces scénarios passionnants, vous devrez nécessairement plier le mode Arcade dans tous les sens, en arrivant dans les six premiers dans le premier groupe de circuits, au moins troisième dans le second, et premier dans le dernier. Le mode École de Conduite, quant à lui, est là pour vous apprendre les rudiments du pilotage. Ce dernier est composé de 18 épreuves réparties sur trois niveaux de difficulté. On commence en douceur par des trajectoires toutes simples, pour enchaîner sur des dépassements délicats, des prises de chicane, des balancements externe/inter' à grande vitesse, etc. le tout est bien entendu chronométré. Ce n'est qu'après avoir fini ces mini-challenges, que vous aurez accès au Championnat. Voilà pour le tour du propriétaire !

Un gameplay fédérateur

Attaquons-nous maintenant à ce qui vous tient à cœur : le réalisme de la conduite. Le vrai-faux débat des jeux de Formule 1 comme dirait le très chevelu François Tarrain. Il n'a pas tort, crâne d'œuf (je vous épargne les détails de notre débat d'intellos soixante-huitards). Les intégristes de la simulation, ceux qui aspiraient à un gameplay ultra-pointu à l'image de celui de la version PC de Monaco GP 2, par exemple, risquent de faire un peu la moue. Julien Barrès, l'a bien spécifié lors de l'interview, F1 Racing Championship n'est pas un jeu élitiste : il a été conçu pour s'adresser à un large public. En fait, le joueur a droit à l'erreur. J'aime sa philosophie. Plus concrètement, une roue dans l'herbe ou une touchette avec un concurrent ne se soldera pas systématiquement par un tête-à-queue humiliant. Parallèlement, après une sortie dans le bac à sable, vous pourrez facilement revenir sur la piste sans patiner pendant trois plombes dans le gravier. L'intérêt d'un jeu de course ne se situe pas là, mais dans le plaisir qu'on éprouve au volant de sa monoplace. Mais attention, pas de méprise, il ne s'agit pas pour autant d'arcade pure et dure ou d'un retour en arrière. Le titre d'Ubi Soft se situe, dieu merci, à des années-lumière du superficiel F1 Championship Saison 2000. Le pilotage demande quand même pas mal de précision : vous devrez bien anticiper les freinages et optimiser vos trajectoires. En fait, les développeurs ont trouvé le compromis arcade-simulation idéal : les F1 sont hyper-agréables à prendre en main. Cependant, pour vraiment prendre son pied et profiter à 100 % du jeu, il est vivement conseillé d'aller faire un petit tour dans le menu des assistances, pour supprimer les aides au pilotage, l'anti-patinage, l'anti-dérapage et l'ABS. Avec le réalisme des dégâts réglés à donf', vous verrez, c'est un autre monde. Sinon, en ce qui concerne l'intelligence artificielle, on est plutôt gâté. Vos adversaires savent piler lorsque vous anticipez un peu trop tôt votre freinage. Toutefois, il arrive qu'ils commettent des erreurs, si vous partez en sucette : ils vous évitent, vous cèdent le passage lorsque vous effectuez un inter' de coyote ou déboîtent à la moindre prise d'aspiration ! Les concurrents vous mettent vraiment la pression. Ça vous oblige à piloter de manière très nerveuse. En mode Pro, il faudra lutter de tout son cœur pour arriver en pôle position. Petite précision au passage, les réglages ont une réelle influence sur le comportement de la monoplace. Expérimentez !

Et la technique ?

Globalement, pour un titre développé seulement en un an, les programmeurs s'en sont plutôt bien sortis. Toutefois, il ne faut pas s'attendre à prendre une grosse

Work in progress

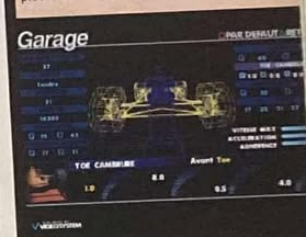
Work in progress

Rien à dire, les voitures sont parfaitement modélisées. Notez le niveau de détail des jantes !

Work in progress

Le coin du mécano

Nous l'évoquions super rapidement dans le texte : contrairement à beaucoup de jeu de F1, les réglages de F1 Racing Championship ont une réelle incidence sur le comportement de votre monoplace. Il existe en tout onze points de réglages : quantité de carburant embarquée/stratégie de ravitaillement, choix des pneus, régime du moteur, inclinaison des ailerons, hauteur de caisse, inclinaison des roues (cambrure/toe), dureté des suspension, répartition du freinage et étalonnage de la boîte… Un petit schéma vous permet de voir en temps réel, le résultat de vos réglages sur la vitesse et l'adhérence. Ne négligez pas cet aspect de la simulation : si, en amateur, jouer aux mécaniciens ne sert pas à grand-chose (les concurrents ne sont pas super-agressifs), en pro et en expert, ça devient carrément indispensable, ne serait-ce que pour bien se placer sur la grille de départ.



Work in progress

Sous la pluie, la fluidité n'est pas franchement au rendez-vous.

Work in progress

Avant chaque course, vous aurez droit à des petites cut-scenes en temps réel bien sympatoches, ainsi qu'à une présentation commentée du circuit.

Nous deux et les autres

F1 Racing Championship propose évidemment un mode Deux Joueurs en écran splitté. Les habitués des jeux de F1 vont sauter de joie dans quelques secondes. Pourquoi ? Tout simplement parce que ces duels se déroulent en compagnie des autres concurrents. Vous ne devrez pas batailler contre 4, 5 ou 6 adversaires, mais contre 20 monoplaces. Si ça ce n'est pas une bonne nouvelle… Techniquement, la PS2 supporte assez bien le choc malgré quelques saccades ; les développeurs ont toutefois dû diminuer le niveau de détails pour conserver un nombre décent d'images par seconde. En revanche, on regrettera l'absence de la vue caméra embarquée ; il faudra se contenter d'une vue externe peu convaincante et d'une vue à la première personne.

Work in progress

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	8/10
INTÉRÊT	**8/10**

- ⊕ Les sensations sans les aides
- ⊕ La réalisation globale
- ⊕ Des modes de jeu originaux
- ⊖ Des ralentis ratés
- ⊖ Des couleurs un peu fades
- ⊖ La fluidité par temps de pluie

Pour quel public ?
Pour tous les fans de Formule 1.

Dans le même genre
F1 Championship Saison 2000 d'EA Sports (mais en moins bon…).

Work in progress

Le système de ralenti permet d'opter pour plusieurs angles de vue. Ces derniers ne sont pas très impressionnants.

Hockenheim : l'un des plus beaux circuits du jeu. Beaucoup de détails, des ombres… Splendide !

Work in progress

claque graphique. On n'en est pas encore à disserter sur la modélisation des boulons de jantes ! Les décors sont certes détaillés, mais certaines textures notamment celles du bitume, manquent parfois de relief et les couleurs font délavées. En fait, ça varie beaucoup d'un circuit à l'autre. Interlagos par exemple est particulièrement fade, le rendu graphique d'Hockenheim et de Spa en revanche est plus vivant (les ombres portées des arbres y sont pour beaucoup). On regrettera également ce léger effet de brume qui englobe le décor, une astuce utilisée sûrement pour contourner les problèmes d'aliasing (les fameux effets d'escalier). De plus, certains petits détails graphiques divisent les foules, comme la perspective bizarroïde du museau de la F1 en vue caméra embarquée, l'animation des mécaniciens ou la pluie (pas de flaques ni de réflexion du décor sur le tarmac). Les accidents auraient gagné à être un peu plus spectaculaires également. Les voitures, en revanche, bénéficient d'une excellente modélisation (mention spéciale aux roues). À côté de ça, F1 Racing Championship dispose d'un moteur 3D plutôt performant. Il n'y a pas de clipping (pas d'affichage tardif du décor et des voitures situés à l'horizon), les vues internes procurent d'excellentes sensations (ça speede, ça vibre, ça rebondit). En outre, on a droit à des effets de chaleur d'un réalisme saisissant quand on arrive dans les six heures d'un concurrent, et les décors se reflètent en temps réel sur la carrosserie des monoplaces. Les ralentissements, quant à eux, sont assez rares et interviennent surtout à l'entrée des stands, dans les portions de circuit très chargés en polygones (le virage de Lowe à Monaco entre autres) et par temps de pluie. Heureusement, le gameplay n'en souffre pas. Au final, on se retrouve avec un excellent jeu de F1. Les puristes s'étonneront toutefois de l'absence de certains détails présents dans les meilleures productions 32 bits (Formula One 97 et F1 World Grand Prix de Lankhor), comme les projections d'huile sur la visière, la simulation des G longitudinaux et latéraux, le flottement des ailerons endommagés, ou encore la déformation des carrosseries… Enfin, ce genre de petits trucs qui immergent encore plus le joueur. Comme d'habitude, je chipote à mort.

Un mélange idéal d'arcade et de simulation

En mode Dégâts réalistes, le moindre choc endommagera de manière radicale les structures de votre F1. Pour les pros uniquement !

Work in progress

Les concurrents vous percutent rarement, l'I.A. est d'un excellent niveau !

Work in progress

Pas de clipping, la distance d'affichage est réellement impressionnante malgré un petit effet de flou dans le fond du décor.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/AUSSTERLITZ
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VAUGIRARD(15)
CHELLES (77)
OBERVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
LE HAVRE (76)
AMIENS console (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)
Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau sur PC et Internet

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO
*Voir modalité en magasin

Playstation 2

Armored Core 2 — Référence : 28817
Oni — Référence : 28356
Dead or Alive 2 Hardcore — Référence : 29207
Evergrace — Référence : 29819
Unreal Tournament — Référence : 29118
ESPN Extreme Games — Référence : 28400

PS One

Legend Of Dragoon — Référence : 27708
Final Fantasy IX — Référence : 27203
Digimon World — Référence : 27810

Films DVD

En pleine Tempête — Référence : 29201
Mon Voisin le Tueur — Référence : 29197
Chroniques de la Guerre de Lodoss — Volume 1&2 disponibles — Référence : Tel

Du 10 janvier au 20 février 2001 :
GRANDE BRADERIE
DES MILLIERS DE REDUCTIONS SUR LES JEUX VIDEO & ACCESSOIRES
Offres valables en magasin et également sur le site www.scoregames.com
*Réductions, "Opération Playstation 2" & Offres spéciales "Braderie"

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F (Hors Console) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers - * Cette offre ne concerne que la métropole)

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : WWW.SCOREGAMES.COM
+2.21F/Min

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Pays :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n° :
Expire le : /
Signature :

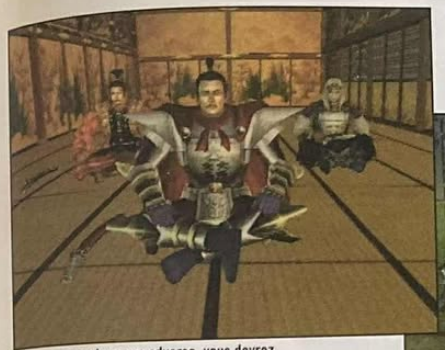
GENRE : Stratégie **ÉDITEUR :** Electronic Arts **DÉVELOPPEUR :** Koei (Japon)

DÉJÀ DISPONIBLE **SITE INTERNET :** www.kessen.ea.com (en français)

KESSEN

LA BATAILLE DÉCISIVE !

Avec cette adaptation française de Kessen, Koei nous propose de revivre une longue période de durs conflits du Japon ancien… L'occasion de s'instruire un peu mais surtout de participer à quelques passionnants moments de stratégie façon grand spectacle.



Pour incarner le camp adverse, vous devrez d'abord finir le jeu avec Tokugawa.

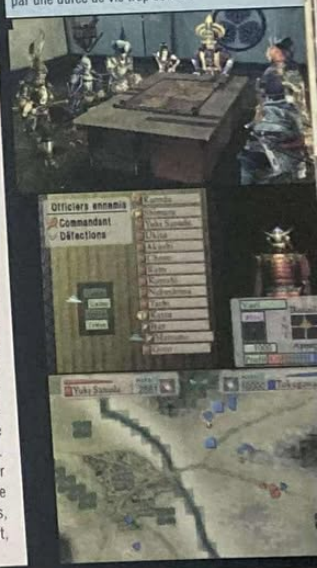
Pour déclencher des embuscades, il faut avoir tout prévu durant la phase de planification…

Les phases temps réel auraient mérité un petit lifting graphique, tout de même.

Entre chaque bataille, une voix off et des schémas animés vous informent sur le contexte politique, etc.

Conseil de guerre !

Après les premières batailles, qui sont davantage des entraînements au combat que de vraies joutes stratégiques, vous pourrez enfin avoir accès au conseil de guerre… Sûrement la phase de jeu la plus intéressante, puisque vous pourrez vous y informer, mais surtout y mettre en place vos plans d'attaque ! On commence avec la partie politique, qui vous fait prendre connaissance des unités ennemies (nombre de soldats, etc.) pour choisir au mieux le seigneur ennemi à corrompre (il peut décider d'une trêve ou carrément de rejoindre votre camp !). Ensuite, la phase tactique permet de faire exactement ce que l'on veut de ses troupes… Des plans de base sont, bien évidemment, disponibles, mais les possibilités sont assez nombreuses pour passionner de longs moments. Il sera, par exemple, possible de tendre des embuscades, de placer ses unités où on le souhaite, mais aussi de définir chacune des cibles, choisir un cheminement particulier (pour prendre à revers, par exemple)… Et, puisqu'il est envisageable de complètement paramétrer ses unités (archers, cavaliers, canonniers, etc.), on s'amuse vraiment à trouver des plans infaillibles… Un bon potentiel en définitive gâché, je le répète, par une durée de vie trop courte.



NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1 (première partie)
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 6 batailles, 2 camps
PARTICULARITÉ : Très facile !

Il faut bien avouer qu'Electronic Arts nous aura beaucoup surpris sur ce coup… Proposer, chez nous, un jeu si japonais et appartenant à un genre vraiment peu populaire sur console, cela relève de la grosse prise de risque ! En tout cas, on ne peut que le féliciter de cette démarche, qui nous permet finalement de profiter de l'un des jeux majeurs du lancement de la PlayStation 2 au Japon, tant qualitativement que quantitativement (avec pas moins de 400 000 exemplaires écoulés sur l'archipel depuis la sortie). Là-bas, le développeur Koei est bien connu et apprécié du public pour ses jeux de stratégie, tous inspirés de batailles historiques. Il s'est forgé sa réputation avec des séries à rallonges comme celle des Romance of the Three Kingdoms, dont le dernier épisode, sorte d'histoire parallèle orientée action, n'est autre que Dynasty Warriors 2… Mais attention, Kessen n'a rien à voir avec ce dernier, puisqu'il renoue avec le genre fétiche du développeur, à savoir la stratégie. L'autre grosse différence se situe dans le contexte du jeu, puisqu'il sera, cette fois, question de revivre un morceau d'histoire bien plus réaliste du Japon féodal, et non les batailles des trois royaumes de la Chine antique… En japonais, Kessen signifie « bataille décisive », et c'est effectivement à l'une des périodes de guerres les plus importantes de l'histoire du Japon que nous avons affaire ici.

Vive la culture !

À la mort du puissant Hideyoshi, successeur du seigneur Nobunaga (au cœur de l'histoire d'Onimusha, au passage) dans la réunification du Japon, un certain Ieyasu Tokugawa tente de reprendre le contrôle du pays tout entier… Il s'oppose alors au clan Toyotomi, initialement destiné au pouvoir. S'en suivit toute une série de grandes batailles stratégiques entre les deux seigneurs, qui s'associaient à d'autres clans pour remporter la victoire. Au final, un gigantesque conflit entre l'Est et l'Ouest du pays fractura l'archipel en deux pendant de longues années… Kessen reprend ces faits de guerre d'une manière fidèle et réaliste, en plongeant littéralement le joueur dans un livre d'histoire. Tout ici a été pensé pour vous instruire, mais toujours de manière ludique… Car il ne faut pas oublier qu'il s'agit avant tout d'un jeu ! Contrairement aux productions de Cryo, qui ressemblent plus à des logiciels éducatifs qu'à de vrais jeux vidéo, Kessen a su trouver le parfait équilibre. Tout ce qui concerne la présentation globale du jeu a été traité de la meilleure façon. De magnifiques cinématiques introduisent les personnages ou illustrent les différents contextes diplomatiques durant toute la partie, des schémas simplifiés sur une carte du Japon permettent de comprendre les mouvements des troupes, les enjeux des batailles… Le tout sur un fond de voix off, en français s'il vous plaît, fort convaincant. Le reste des doublages est de qualité variable, mais il faut tout de même noter l'effort de localisation, que notre public saura sans doute apprécier. En bref, Kessen est tel un récit historique qui prendrait vie. Il est vraiment très agréable de progresser dans ce scénario inspiré d'une réalité historique, assez romancée et vulgarisée pour tenir en haleine et ne pas agacer le joueur… Bien évidemment, cet effort d'habillage représente un vrai plus, niveau ambiance notamment, mais ce qui nous intéresse reste le gameplay. Alors, passons aux phases de jeu, qui surviennent durant la partie à chaque fois qu'il sera question d'action, de bataille…

Originales et prenantes, ces batailles

Vous entamerez votre première partie de Kessen en jouant le rôle de Tokugawa (chef suprême de l'armée de l'Est) et serez très rapidement lancé dans le vif du sujet… Une intro met les choses en place très clairement, suivie d'une petite cinématique durant laquelle les deux armées progressent et se rencontrent sans vraiment s'y attendre… Il faut entrer dans la bataille, sans planification aucune. Le premier didacticiel intervient alors, vous expliquant tout sur la principale phase de jeu (la véritable notice se situe dans ces didacticiels, ce qui est bien plus ludique, vous en conviendrez). Bref, un premier constat s'impose : lorsque vous prenez enfin les commandes de vos unités, c'est moche, vraiment moche ! Une carte en 3D tout ce qu'il y a de plus simple graphiquement, une vue du dessus, une caméra orientable autour de l'action… Visuellement, les unités présentes sur le champ de bataille ne sont qu'une bouillie de pixels, c'est indigne d'une PS2. Et puis, on se lance quand même dans le combat,

Les créateurs : Koei est un studio nippon peu connu chez nous… Spécialisé dans les jeux de stratégie PC très japonais, il profite de la PS2 pour s'ouvrir au monde, avec Kessen mais aussi Dynasty Warriors 2…

Les cinématiques sont vraiment magnifiques.

Un jeu de stratégie intéressant et prenant… mais pas assez longtemps !

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock 2

DESIGN	7/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	6/10

⊕ Une excellente ambiance
⊕ Possibilités stratégiques nombreuses
⊖ Trop court !
⊖ Parfois moche (phases temps réel)

Pour quel public ?
Pour les stratèges peu regardant en durée de vie, prêts à débourser 399 F pour 5 ou 6 heures de jeu…

Dans le même genre
La série Command & Conquer sur PSone

on déplace son armée pour encercler l'ennemi, on passe à l'attaque en se familiarisant avec les différents choix proposés et, là, comme par magie, ça devient magnifique ! En fait, c'est la deuxième phase qui entre dans la danse… Car depuis l'immonde plateau de jeu, lorsque vous donnerez des ordres spéciaux (appelés ici « manœuvres spéciales ») à vos unités, de superbes scènes 3D utilisant le moteur du jeu s'enclencheront. On pourra toujours remarquer de petits problèmes d'aliasing et de scintillement, mais ces phases restent vraiment bluffantes. Leur rôle est avant tout « d'illustrer » les batailles, bien sûr, mais elles le font tellement bien ! Elles contribuent pleinement à l'excellente ambiance épique du jeu et rendent les joutes exquises à jouer, nous faisant presque oublier la réalisation pauvrette des phases de commandement en temps réel.

Un bon ch'tit potentiel…

Ensuite, en avançant dans le jeu, vous découvrirez petit à petit les possibilités offertes par Kessen. L'apprentissage est clair et progressif, grâce aux didacticiels, et l'interface assez bien réalisée pour tirer parti au plus vite des différentes phases tactiques proposées. Ainsi, après les premières batailles, vous pourrez enfin avoir accès au conseil politique et au conseil de guerre. Il vous sera ainsi proposé, avant chaque bataille importante comme celle de Sekigahara, de jeter un œil sur la composition des armées, la formation de leurs unités, etc. Dans un premier temps, cela vous aidera à choisir vos éventuels renforts voire à corrompre des chefs ennemis pour qu'ils rejoignent votre camp. Cette phase politique vous fera connaître tous les éléments nécessaires à la bonne élaboration de votre plan d'attaque… Ensuite, vous pourrez même changer la formation de chaque unité et choisir la composition des troupes (canonniers, archers, cavaliers, etc.), histoire d'obtenir de nouvelles manœuvres spéciales au combat. Ceci vous permettra, par exemple, de garder une unité de canonniers à distance pour affaiblir l'ennemi avant d'envoyer vos cavaliers… Durant le conseil de guerre, il vous appartiendra, enfin, d'organiser votre tactique. Des plans de base vous sont proposés, mais il reste bien plus amusant de tirer profit des nombreuses possibilités offertes par cette phase de planification… Vous pourrez tout d'abord placer comme bon vous semble vos unités (en tirant notamment avanyage du relief des maps pour vous cacher), choisir l'angle d'attaque de chacune d'elles en définissant leur cheminement jusqu'à l'ennemi (possibilité de prendre à revers, de contourner d'autres unités, etc.) ou encore construire des fortifications et rester sagement en place pour servir de renfort… Il est même possible de tendre une embuscade en planquant une unité dans une petite forêt ! Il y a vraiment de quoi faire et l'interface reste assez simple d'utilisation, ce qui n'est pas un mal pour un jeu console (sur PC, les softs du genre sont bien plus sophistiqués, plus complexes). Bref, quelles que soient les phases de jeu, finalement, on prend beaucoup de plaisir à progresser.

… gâché par une durée de vie trop courte !!!

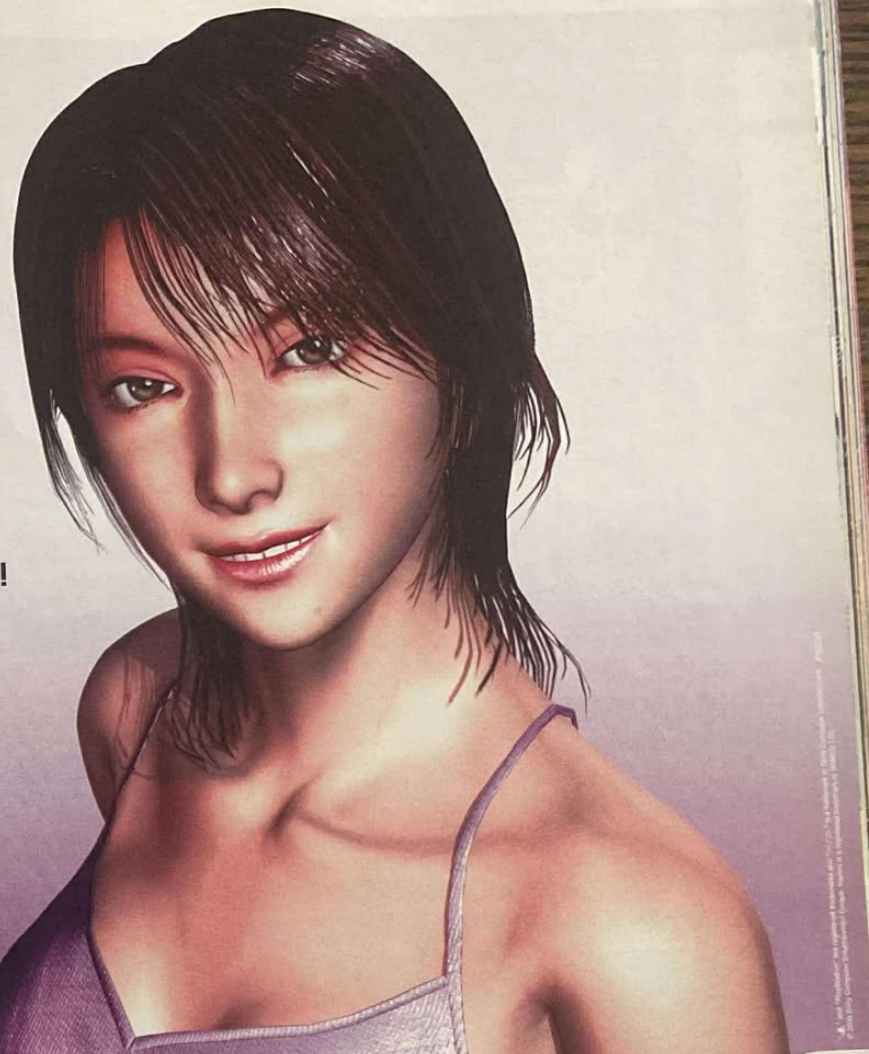
Le voilà le vrai problème de Kessen : il se boucle trop rapidement… Koei a beau avoir rallongé la durée de vie en proposant d'incarner le camp adverse (un classique dans le genre) ou encore en offrant un mode pour refaire indépendamment chaque bataille dans un niveau de difficulté plus élevé, cela ne reste qu'artifices… 6 batailles en tout, 12 si l'on compte le camp adverse, cela est bien trop peu. Couplé au fait que la première partie est trop facile à terminer (5 ou 6 heures maximum), vous comprendrez la déception… Devant le générique de fin, on ressent vraiment trop de frustration, alors qu'on se disait à peine : « Ça y est, j'ai tout compris, j'ai bien le jeu en main maintenant ! » C'est bien dommage, mais c'est comme ça. Maintenant, il ne nous reste plus qu'à espérer une durée de vie plus longue pour Kessen II, en priant bien fort pour qu'il sorte un jour chez nous !

Les canonnades font beaucoup de dégâts… Pratique avant d'envoyer ses soldats au corps à corps.

Dès qu'un affrontement entre deux unités est en cours, il est possible de zoomer sur la carte pour le voir de plus près… Pas mal.

Les scènes intermédiaires donnent une dimension épique aux batailles… Un design vraiment excellent.

Tricheurs !



POWERLINE

MINITEL
3615 PlayStation*

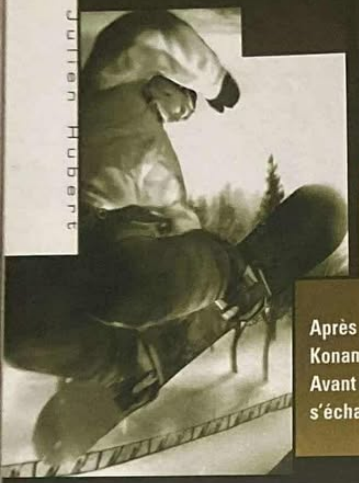
08 36 68 22 02*
*2,23 FTTC la minute

PlayStation.2

Toutes les solutions
des meilleurs jeux PlayStation 2 et PlayStation.
Des spécialistes en direct.

par Julien Hubert

GENRE : Simu. de snowboard ÉDITEUR : Konami DÉVELOPPEUR : KCEO (Japon) DISPONIBLE en février 2001 SITE INTERNET : www.espnthegames.com/xgames.html (en anglais)



ESPN WINTER X-GAMES SNOWBOARDING

GARE À LA GAMELLE !

Après SSX et en attendant Cool Boarders, Konami tente sa chance avec un jeu de glisse. Avant les productions majeures, l'éditeur s'échauffe à la neige…

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 en simultané, 8 tour à tour
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
LANGUE : Français, anglais
CHIFFRE-CLÉ : 15 pro-riders
PARTICULARITÉ : super-difficile !

Ahhh, ESPN Winter X-Games Snowboarding… Il y a de cela quelques mois, les premières images et infos disponibles sur ce nouveau jeu de snowboard signé Konami nous avaient vraiment excités… Pour tout vous dire, on attendait même beaucoup plus de lui que de SSX ! Et puis nos espérances ont doucement glissé vers la déception, c'est triste, mais c'est comme ça. Bon, il faut bien dire tout d'abord que le titre d'EA Big avait placé la barre très, très haut… SSX a beau être résolument axé Arcade et délirium, il a su nous offrir des sensations extrêmes vraiment scotchantes ! De son côté, ESPN WXGS (désolé, je fais ce que je peux avec ce super titre à rallonges !) a tout misé sur la simulation pure et dure. C'était d'ailleurs notre bon a priori de départ, mais il s'en sort beaucoup moins bien face à SSX, finalement… Bah tiens, ça nous apprendra à avoir des a priori !

Bouuh ! Quelle déception !

Il ne faut pas plus de dix secondes pour se rendre compte du défaut majeur du jeu… Et n'allez pas pour autant dire que j'ai pris ce Travelling à la légère, hein ! J'ai passé des heures et des heures à essayer de tirer quelque chose de foncièrement positif, mais rien n'y fait : ESPN WXGS propose une jouabilité lente, mal pensée et ultra-poussive ! Les développeurs ont voulu créer une véritable simulation ; c'est une attention ma foi fort louable, mais fort ratée aussi. On commence avec la lenteur insupportable de votre rider, sur les différentes pistes du jeu… C'est quand même la base de toute sensation extrême, la vitesse ! Bah non, vous irez ici aussi vite qu'un débutant sur une piste verte… Rageant. Ensuite, on tente deux ou trois virages, histoire d'observer le comportement du personnage, et, là, deuxième déception : le petit gars est raide comme un piquet, on ne sent pas une seule seconde ses appuis ni la résistance de sa planche sur la neige…Grrrh. Hop, on se lance dans le half pipe pour découvrir peut-être autre chose et rebelote : au premier saut, le rider décolle et plane plusieurs secondes en l'air… Bienvenue sur la lune ! Bref, nous vous le signalions déjà le mois dernier, le jeu manque cruellement de sensations… Pire encore, sa jouabilité poussive vous fera piquer de véritables crises de nerfs ! Le gameplay a beau se vouloir très technique (avec, par exemple, l'importance du positionnement lors des réceptions), lorsqu'on ne maîtrise pas ce que l'on fait, on finit par enrager et pester!

Le potentiel était là, pourtant …

Ce manque de pêche et ces défauts de jouabilité sont d'autant plus énervants, que le jeu avait pour lui tout un tas de grandes qualités… Côté modes de jeu notamment, Konami n'a vraiment rien négligé en proposant au joueur des tonnes de possibilités et une durée de vie gigantesque. Vous pourrez commencer à vous faire la main (et les nerfs aussi) en passant par le mode X-Games, qui propose cinq épreuves distinctes. Le Boarder-X est une course de slalom et de bosses à plusieurs, qui n'offre malheureusement pas la possibilité de jouer des coudes et manque quelque peu de fun, pour les raisons citées plus haut (c'est ici également que vous constaterez la mauvaise gestion des collisions et des chutes…). Viennent ensuite les épreuves de figures classiques, en trois runs : le half pipe (demi-tube) et le big air (un seul saut, énorme). Le truc le plus sympa restant l'épreuve de slope style, qui représente en fait un parcours rempli de modules (rampes, bancs, bosses, etc.) permettant vraiment d'improviser son propre style… Dernière possibilité, le free ride (7 spots différents dans la fraîche) manque quelque peu d'intérêt, vu la pauvreté des sensations… Ces parcours hors-piste sont longs et variés, mais on est loin d'éprouver les mêmes sensations que sur le circuit « Untracked » de SSX !!! Vous passerez donc un petit moment dans ce mode X-Games, plutôt complet, mais le laisserez ensuite vite tomber en découvrant le mode Snowboarder, qui vous promet déjà des heures et des heures de jeu. Tout commence ici par la création sur mesure de votre rider (choix du gabarit, du sexe, de la taille, du poids, du nom, etc.). Ensuite, direction le « Lounge »… Là-bas, vous pourrez commencer une longue carrière de pro-rider, pleine de possibilités. En vous lançant directement dans une compétition, vous vous prendrez de vraies tôles… Il faut d'abord s'entraîner ! C'est là qu'intervient l'une des créations les plus impressionnantes des développeurs : une montagne entière, gigantesque, a été modélisée ! Vous vous y rendrez pour vous entraîner en choisissant votre parcours (il faut utiliser les télésièges pour monter où vous voulez !). Seulement, au départ, vous ne possédez qu'un seul pass, qui ne vous permettra pas d'accéder à toutes les pistes… Pour obtenir deux autorisations supplémentaires et avoir accès à toutes les remontées mécaniques (et donc à la totalité de la montagne), il faudra débourser un peu d'argent… Pour gagner votre vie, plusieurs solutions sont à votre disposition… On peut tout d'abord essayer d'obtenir l'or, l'argent ou le bronze dans une compétition, (très difficile au début, foutue jouabilité !) ou simplement aller participer à l'élaboration de vidéos (là, c'est plus facile). Une excellente idée, ces vidéos ! Il pourra s'agir de town trick (free style en ville), de sauts de falaises, de routes ou de maisons. Sympa. Dès que vous avez amassé assez d'argent, vous pouvez également vous payer du matos (les bonnes planches et fixations améliorent vraiment vos capacités) voire de nouvelles fringues (36 sponsors officiels et des tonnes de blousons, goggles, pantalons, etc.) ! Il sera également possible de se faire déposer où on veut en hélico (pratique quand on n'a pas tous les pass). En avançant dans les différentes compétitions, si vous vous faites remarquer, vous pourrez même croiser des représentants de certaines marques qui vous offriront des possibilités de sponsoring. Bien pensé.

Du gâchis, moi je dis !

Bref, voir une formule si complète et bien pensée donne presque envie de persévérer, mais le gameplay est tellement poussif qu'on se fait toujours rattraper par des envies incontrôlées de bouffer le paddle ! Sans blague, si les sensations avaient été plus pêchues, la jouabilité plus précise et mieux élaborée, nous aurions eu là le jeu de snowboard ultime… Quelle déception !

Trick Combo Meter

Le système de points à gagner en effectuant des tricks a été super bien pensé… En fait, après une première figure, votre trick meter (en bas de l'écran) vous offre un certain nombre de secondes. Si vous effectuez un autre trick avant la fin du décompte, on vous refile encore des secondes et on augmente le nombre de points à remporter… Le truc excellent, c'est que non seulement la complexité de vos tricks est prise en compte, mais aussi leur variété ! Sortez deux fois la même figure et le « Trick Counter » reviendra à zéro. Bien vu… Si seulement c'était plus jouable et plus fun à prendre en main !!!

Pour réussir un contest de Slope Style, il faut arriver à enchaîner les tricks le plus rapidement possible… et sans tomber !

Indispensable de tirer parti du Trick Counter, en Half Pipe.

Les sauts énormes permettent de gonfler à mort le Trick Meter.

Un beau transfert en perspective…

Une bonne idée, ce mode Free Ride… Mais vous en reviendrez vite, tant les sensations manquent.

Se poser sur une zone de grind demande énormément de précision… C'est super chaud !

Les animations des grabs et des rotations rendent vraiment très bien.

Votre réputation vous permettra de rencontrer des représentants de sponsor dans le « Lounge ».

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock 2

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	8/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**5/10**

⊕ Modélisation des personnages
⊕ Animations lors des rotations
⊕ Modes de jeu nombreux et originaux
⊖ La jouabilité
⊖ Trop lent, poussif !
⊖ Peu de dénivelés

Pour quel public ?
Pour les vrais fans de snowboard, prêts à accepter de gros problèmes de jouabilité pour profiter d'un jeu riche en sponsors, matos, options, modes de jeu…

Dans le même genre
SSX

Les créateurs : L'équipe en charge de ce jeu est KCEO, la branche Osaka de Konami. En général, elle fait beaucoup moins bien son boulot que celle de Tokyo… On en veut pour preuve la série des ISS (Tokyo pour le génial « Pro Evolution » et Osaka pour le premier sur PS2…) !

GENRE : Courses de motos **ÉDITEUR :** SCEE **DÉVELOPPEUR :** Namco (Japon) **DISPONIBLE** en février 2001 **SITE INTERNET :** www.playstation.tm.fr (en français)

MOTO GP

NAMCO FIDÈLE À LUI-MÊME

Illustrations © Namco

Alors que la valse des jeux de sport, de vitesse et de course automobiles a déjà commencé (Formule 1, courses folles en ville, etc.), les deux roues font leurs débuts dans ce nouvel univers vidéoludique qui sera, à n'en pas douter, une fois de plus propice aux sports mécaniques.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 5 circuits
PARTICULARITÉ : Personnages débiles à débloquer

Dans Moto GP, on peut même conduire une mobylette !

Depuis la sortie officielle de la PS2 en France, Sony et Namco n'ont pas encore fait preuve de beaucoup d'originalité (Tekken, Ridge Racer). Annoncé pour la fin 2000, Moto GP est un titre que l'on attendait avec une certaine impatience, tout ça pour en savoir un peu plus sur les prétentions du développeur japonais sur la console 128 bits. Avant de nous lancer à corps perdu dans le test, il est peut-être bon de rappeler que Moto GP n'est pas foncièrement une nouveauté, mais la transposition du jeu GP 500 disponible dans les salles d'arcades japonaises depuis déjà quelques années. Eh oui, comme le disait si bien Lavoisier à son époque, et qui est toujours d'actualité : « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ! »

Tours de chauffe

Au total, 5 modes de jeu sont censés ravir les amoureux de vitesse et de grosses cylindrées. Un mode Arcade, un mode Duel en écran divisé, un mode Contre la montre, un mode Saison et enfin un mode Challenge pour relever des défis. Parmi ces quelques modes, tous ne s'attireront pas les mêmes faveurs de la part du public mais ils ont chacun leur importance pour le mode Challenge. À commencer par l'Arcade. Dans ce dernier, plusieurs possibilités vous sont offertes pour concourir sur 5 circuits différents. Je sais, 5 circuits c'est un peu maigre, mais autant vous avertir tout de suite, parce que ce ne sera pas la seule déception qui vous attend. Ces pistes sont la reproduction fidèle des circuits officiels de Suzuka (Japon), Paul Ricard (France, est-il besoin de le rappeler, et je m'en ressers un !), Donington (Angleterre), Jerez (Espagne) et Motegi (Japon). Soit 40 % des épreuves qui ont lieu au Japon. Il n'y a donc pas que les Français qui sont chauvins ! Chaque course pourra se dérouler sur un nombre de tours déterminés préalablement : 2, 3, 4, 5, moitié (environ 15) ou totalité des tours (entre 25 et 31). Question bécane, le choix est assez conséquent, avec toutes les Teams officielles (Suzuki, Aprilia, Honda, Yamaha…). En fonction de votre pilotage et de votre capacité à vous substituer à l'ingénieur technique, 4 réglages pourront être modifiés sur les motos. L'accélération, qui ajuste le rendement du moteur en améliorant la reprise, mais avec un maniement plus délicat lors d'un couple-moteur élevé. Le freinage, qui peut être assoupli ou accentué mais, dans ce dernier cas, l'engin braque moins facilement. La transmission, qui ajuste le ratio des vitesses (augmente ou diminue la vitesse selon les rapports). Et la maniabilité, qui influe sur les réactions de la moto avec davantage de reprise mais moins de stabilité. Sans avoir recours aux réglages de ces 4 paramètres, il sera d'une extrême simplicité de terminer chaque épreuve sur la plus haute marche du podium. Seul le mode Difficile demandera quelques courses supplémentaires pour finir également en tête. Doté d'une durée de vie relativement réduite, l'unique solution pour ne pas terminer le jeu en quelques heures est d'activer la dernière option disponible : le mode Simulation. Avec cette configuration, les réactions des motos seront totalement différentes tant au niveau du freinage que de l'accélération. Dans ce cas de figure, il n'est plus question de conduire comme un bourrin, mais bien de doser chaque manœuvre. Une pression trop franche sur le bouton Croix de la manette impliquera qu'engin et pilote verront le bitume et les graviers en gros plan, et signifiera un abandon inévitable.

Les autres modes

Pour les amateurs de grosses bécanes et de compétitions, la Saison sera le mode le plus « intéressant », même si l'ensemble ne se déroule que sur les 5 circuits, sans épreuves préparatoires. Namco aurait pu agrémenter ce mode avec les phases qualificatives, mais, comme ce n'est pas le cas, cela signifie un départ systématique en dernière position. Pour ce qui est des modes Duel (tête-à-tête en écran splitté sans les autres concurrents) et Contre la montre, ils n'ont d'intérêt que pour remplir la totalité des défis du dernier mode de jeu : le Challenge. Ce sont 54 challenges (avec à la clé des médailles de bronze, d'argent ou d'or selon vos performances) qu'il vous faudra réussir pour débloquer des bonus en tout genre. Établir le record du tour, piloter sur certaines portions de circuits en un temps limité, finir en tête de chaque championnat (facile, normal et difficile), doubler un nombre défini de pilotes sur un seul et même tour, ou encore remporter la victoire sans la moindre faute (accrochage, hors-circuit…), ces défis vous permettront de débloquer une galerie de photos (avec quelques renseignements sur les pilotes), d'obtenir des personnages particuliers qui pourront piloter (Klonoa fait partie des 3 personnages insolites) et enfin d'avoir accès à 5 nouveaux circuits : Jerez, Suzuka, Paul Ricard, Motegi et Donington. Je sais ce sont les mêmes, mais le mode Reverse sera disponible ! Quelle innovation ! Effectivement, Namco n'a fait que le strict minimum pour son premier jeu de course de motos, voire moins. À l'instar de la version japonaise, l'ensemble n'est absolument pas anti-aliasé et ça scintille de partout. Concernant les vues, plusieurs sont disponibles, mais seules deux ou trois ont vraiment une utilité (vue arrière, vue de devant et plein écran). On oubliera les vues injouables au ras du sol qui empêchent d'apprécier les sinuosités de la piste. Malgré une réalisation technique correcte (sans ralentissements et très peu de retards d'affichage), Moto GP ne restera pas dans les annales de la PS2 et ne devrait convaincre qu'un public amateur d'arcade. Les connaisseurs ou les vrais motards seront déçus par ce jeu un peu vide.

Les créateurs : Avec Tekken Tag et Ridge Racer V, Namco entre dans le troisième monde sans aucune innovation. Gageons qu'Ace Combat 4 saura se démarquer.

Klonoa, personnage caché, est légèrement démesuré par rapport aux autres pilotes.

En remontant dans le classement, les autres pilotes occupent souvent la même position.

Les créateurs du jeu : une image bonus à débloquer.

Toujours la même position lors de chaque départ : bon dernier !

Lors de vos dépassements, les pilotes surveillent votre manœuvre.

Namco n'a fait que le strict minimum !

La borne d'arcade

Basé sur le véritable FIM Road Racing Championship Grand Prix, Moto GP de Namco est issu de la borne d'arcade du même développeur. La carte graphique System 23 de la version précédente a été substituée par la technologie de la PS2. Cette ancienne carte, aujourd'hui dépassée, permettait de filmer (via une caméra connectée) et d'afficher la tête du pilote qui vous devançait. Dans Moto GP, cette petite touche d'originalité a été en partie supprimée puisqu'elle n'affiche désormais que la photo du pilote.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	5/10
BANDE-SON	6/10
INTÉRÊT	**5/10**

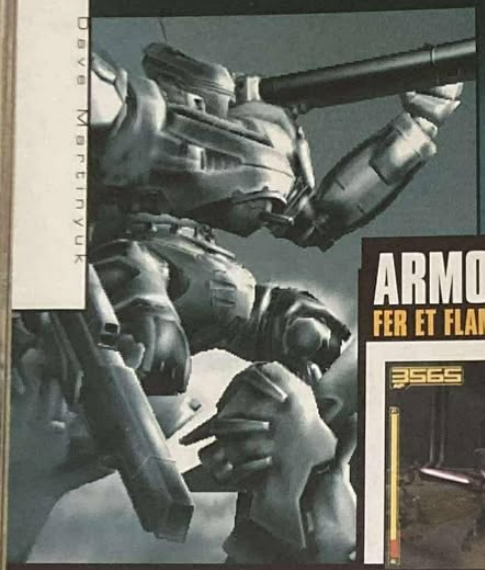
⊕ Les 54 challenges
⊕ Les pistes officielles
⊖ L'aliasing
⊖ Seulement 5 circuits

Pour quel public ?
Moto GP s'adresse aux amateurs d'arcade. Les fans de simulation seront déçus par un certain manque de réalisme.

Dans le même genre
Moto Racer World Tour (PSone)

GENRE : Tir/action **ÉDITEUR :** Ubi Soft **DÉVELOPPEUR :** From Software (Japon) **DISPONIBLE** en février 2001 **SITE INTERNET :** www.fromsoftware.co.jp/e/ac2/index.html (en ang

par Dave Martinyuk



Les jeux de Méchas s'adressent avant tout à un public de passionnés, capables de passer des heures à configurer un robot avant de se lancer au cœur du combat. C'est à peu près ce qui nous attend ici avec Armored Core 2, mais on se rend compte, presque avec surprise, qu'en s'essayant à cet exercice, on ne voit pas le temps passer…

ARMORED CORE 2

FER ET FLAMMES SUR PS2

L'arène vous invite à battre tour à tour 50 participants. Une tâche de longue haleine.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
LANGUE : Anglais
CHIFFRE-CLÉ : 35 missions, 49 Méchas dans l'arène
PARTICULARITÉ : Mode Link disponible

Armored Core sur PSone était un jeu assez bien réalisé et prenant. Oui, je me rappelle y avoir joué, et ce souvenir s'avère assez plaisant. Mes premiers pas avec Armored Core 2 furent laborieux. La difficulté m'a, de prime abord, paru trop élevée et j'avoue avoir été un peu découragé. Et puis la ténacité et l'amour-propre aidant, je me suis accroché. Je ne le regrette pas. Toute la difficulté vient ici du système de déplacements du robot, assez peu naturel et vraiment « lourd ». En fait, vous utilisez le stick analogique ou la croix de direction pour les déplacements (normal), mais à cela s'ajoute la gestion de votre axe de vision verticale, pour regarder vers le haut ou vers le bas, qui se trouve sur les touches L2 et R2. Cela se révèle curieusement peu pratique car tout joueur normalement constitué va avoir le réflexe, a priori, d'utiliser le stick analogique de droite pour regarder dans différentes directions. Le seul problème, lorsque l'on essaie, est que cela ne fonctionne pas… Il faut donc se familiariser avec ce système « ancien », déjà présent dans le premier Amored Core, en gérant en plus les déplacements latéraux, vers la droite ou la gauche, avec les touches L1 et R1. Le tout sans parler du bouton de boost (bouton croix), qui sert à accélérer vos déplacements ou bien à vous envoler pendant quelques secondes, pour atteindre un objectif surélevé. L'ensemble fait que la plupart des joueurs rencontreront beaucoup de difficultés à maîtriser parfaitement leur Mécha, même après plusieurs heures de jeu. Seuls les plus doués et les plus persévérants tireront donc la quintessence de ce titre. La sélection naturelle va être sévère…

Pour les joueurs pointilleux…

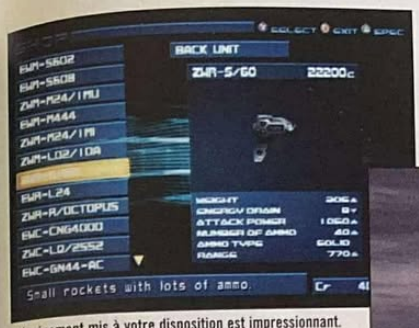
Une des grandes forces d'Armored Core 2 réside dans sa richesse intrinsèque. Le robot que vous manipulez ici (un « Raven », une espèce de robot mercenaire) est constitué de nombreux éléments : les bras, les jambes, la tête, les suppléments internes ou les armes que l'on peut poser sur l'épaule, etc. C'est impressionnant de détails et vous pouvez, au fur et à mesure des missions, customiser votre engin très précisément. Il y a plusieurs façons d'appréhender un combat : privilégier le corps à corps n'a, par exemple, rien à voir avec l'affrontement éloigné, à coups de missiles téléguidés. Il est évidemment possible de mixer les deux pour éviter les mauvaises surprises et compléter son armement de façon intelligente. Cet aspect n'est pas accessoire, et on peut vraiment passer des heures à choisir son équipement, la couleur de son robot et tester ensuite ses capacités sur les champs de bataille. En raison de ce côté très pointu, Armored Core 2 paraît réservé aux joueurs férus de mécanique, amoureux de Méchas pensés avec soin et personnalisés à l'extrême. Pour peu que vous soyez plusieurs dans le même trip, vous pourrez faire s'affronter vos robots (oui, on peut jouer à deux via un écran splitté ou grâce à un câble link), pour désigner le plus fort. Cet aspect, associé au mode Arène présent dans le jeu, joue en faveur d'une excellente durée de vie pour Armored Core 2.

L'Arène : le combat des titans

En plus des dizaines de missions qui vous sont assignées en mode Solo et qui vous invitent à escorter un train, détruire des robots devenus fous, protéger une base, etc., il existe un mode Arène dans lequel vous attendent 49 Méchas armés jusqu'aux dents. Vous devrez tous les battre, un par un, avant de monter sur la première marche du podium. Cet exercice est long, très long, et périlleux. Le premier gros obstacle sera le participant n° 42, Werehound, qui pourrait être beaucoup mieux classé mais préfère rester en bas de tableau pour mettre une trempe aux « newbies » qui débarquent dans l'arène. Ce Mécha est très méchant… L'arène fait figure de jeu dans le jeu et se révèle redoutablement entraînante. Bref, comme on peut le voir, les qualités d'Armored Core 2 s'accumulent et on ne peut s'empêcher de penser que ce titre fait plutôt honneur à la PS2. Sa richesse et ses graphismes soignés (les décors sont simples mais les Méchas très détaillés) en font un « must have » pour les fanatiques de robots. Avec une jouabilité un peu plus souple et plus étudiée, ce titre aurait sans doute récolté une note encore meilleure. C'est un peu dommage, mais cela ne doit pas gâcher votre plaisir. Ce sera sans doute pour la prochaine fois…

Les ennemis aériens sont les plus difficiles à toucher. Mieux vaut avoir une arme adéquate.

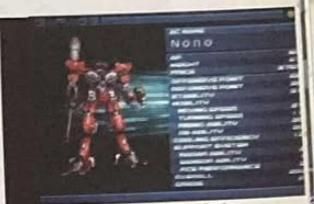
Les créateurs : From Software est un « petit » développeur japonais spécialisé avant tout dans les jeux d'action (Armored Core) et les jeux de rôle (Eternal Ring, Evergrace). Son prochain jeu de rôle est prévu sur PS2 et porte un nom curieux : 1/4.



L'équipement mis à votre disposition est impressionnant. Les amoureux de pièces détachées seront aux anges.

Une perle rare pour les amoureux de Méchas, fans de customisation et de joutes high-tech

Essayer de trouver une position surélevée peut se révéler profitable.

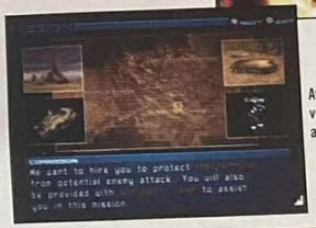


À mesure que votre Mécha évolue, ses performances, bien évidemment, s'améliorent.

Le site Internet

Le site Internet de From Software (www.fromsoftware.co.jp/e/soft/ac2/ac2/index.html) vous permet de découvrir les différents produits du développeur mais aussi et surtout une section spécialement dédiée à Armored Core 2. À côté des fonds d'écran que vous pouvez récupérer et de la description générale du jeu, vous trouverez le récapitulatif des différentes missions qui vous attendent et un commentaire sur les protagonistes. C'est, au final, très complet et on se surprend à rester des dizaines de minutes sur ce site, afin de tout lire et de ne rien laisser au hasard. Si vous avez l'occasion d'aller y faire un tour, n'hésitez pas, vous apprendrez certainement pas mal de choses…

Les effets de lumière et les explosions sont sublimes.



Avant chaque mission, un briefing vous permet de voir à quoi vous allez vraiment vous frotter.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Câble Link

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	7/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	7/10

⊕ Des missions variées
⊕ Du matos à gogo pour configurer votre robot
⊕ Le mode Arène
⊖ Réservé aux fans absolus de Méchas
⊖ Maniabilité un peu lourde

Pour qui public ?
Tous ceux qui apprécient les gros robots et les inventaires fouillés.

Dans le même genre
Armored Core (PSone)

Les autres sorties

Et hop ! encore un mois de vaches maigres ! Oui, je sais, c'est lourd, mais on n'y peut pas grand-chose : en cette période « creuse », les éditeurs mettent le holà et se réservent pour le second semestre de l'année. Alors patience… Sinon, vous auriez dû retrouver, dans cette rubrique, le test de Driving Emotion Type S, mais Electronic Arts n'a pas pu nous fournir une version def', alors même que le jeu sortait dans la foulée en magasin. Moralité : évitez de l'acheter aveuglément, ça sent la bouse…

Eternal Ring

GENRE : RPG
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : From Software (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

From Software est une des équipes de développement les plus prolifiques sur PS2. Avec Evergrace et King's Field IV, prévus pour les mois à venir, cette équipe japonaise a tenu absolument à fournir un jeu dès l'arrivée de la console. Nous héritons aujourd'hui d'Eternal Ring, un RPG ultra-classique avec vue à la première personne. Le roi d'Heingaria suspecte son entourage de fomenter un complot à son encontre. Alors que ses conseillers organisent une expédition archéologique sur une île mystérieuse, le roi missionne Cain Morgan (membre de sa garde royale) pour aller espionner leurs agissements occultes et vérifier ainsi ses soupçons. Pour éliminer les nombreuses créatures qu'il rencontrera sur cette « île du non-retour » (des espèces de poissons, des crabes, des fleurs cracheuses…) et faire le jour sur cette affaire, le jeune Cain disposera d'armes blanches et de sorts de magie de plus en plus puissants. Ce sont des anneaux cachés dans des coffres qui lui octroieront ces sorts de magie ou des facultés supplémentaires. Graphiquement, les environnements d'Eternal Ring sont d'une tristesse sans nom et surtout ultra-répétitifs. Avec un scénario très plat baigné d'un sentiment de solitude extrême tout au long de la partie, Eternal Ring laissera un goût amer à tous les amateurs de RPG qui n'y trouveront pas leur compte. Croisons les doigts pour que les 2 autres titres de From Software soient à la hauteur, s'ils sortent en France !

Dans le premier campement, l'épée sera remplacée par un poignard minable.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Memory Card
- Dual Shock 2

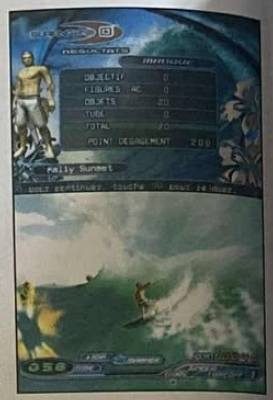
DESIGN 4/10
TECHNIQUE 5/10
BANDE-SON 4/10
Intérêt 4/10

Pour quel public ? Pour les fans de RPG qui n'ont rien d'autre à se mettre sous la dent !

À préférer : Evergrace (PS2).

Surfing H30

GENRE : Jeu de surf pourri
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : ASCII (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1



Tu vois, man, le surf, c'est trop cool, ouais, c'est la source, ça te change une vie. Quand tu vas à la rencontre d'une vague, tu t'engages à fond, y a pas d'arrêt de jeu, ni d'issue de secours, même si les choses tournent mal. Tu dois faire avec. Elle se jette sur toi, elle te propulse dans un gouffre à la limite de la verticale, les embruns fouettent ton visage, tu sens son souffle dans ton dos, ça fait un boucan à réveiller les morts et, là, man, t'as trop les boules d'y rester, mais en même temps tu prends ton pied, tu vois, tu flirtes avec la mort, tu te sens vivant quoi. Ouais, trop kiffant le surf, c'est un trip métaphysique, une vraie communion avec l'océan et sa spiritualité.... Y a rien qui s'en rapproche, même pas le sexe... et je ne dis pas ça parce que j'm'y prends mal, hein les filles ! Enfin, tout ça pour dire qu'il ne faut pas s'attendre à vivre ce genre d'émotions en jouant à Surfing H30. Pour la petite histoire, sachez que ce titre édité par Take 2 Interactive n'est autre que Surfroid Legend of the Surfers. Comme Sky Surfer, ce jeu s'est fait épingler par la presse mondiale lors de sa sortie au Japon en octobre dernier. En fait, pour cette version européenne, l'équipe de développement a juste retravaillé rapidement le look des personnages, histoire de. Les aliens ringardos ont, cette fois, laissé la place à des êtres humains zébrons. C'est plus vendeur vous diront les experts. Tout le reste évidemment pue le programmeur en fin de carrière et le dépôt de bilan : la modélisation des vagues fait vraiment pitié, les surfeurs bougent comme le Pape, les commandes sont super-lourdes. Pour finir, c'est aussi palpitant à jouer qu'un casse-brique. Fermez un instant vos petits yeux et imaginez-vous en train de glisser laborieusement pour ramasser des bonus pourris en bas d'une pauvre vague durant environ une trentaine de secondes, supeeeeer ! Remarquez, en réfléchissant bien, ça pourrait être pire ! Heu, vous allez vous marrer mais, en fait, ça l'est. Ba vi les amis, Monsieur Take 2 Interactive a envoyé le jeu à la rédaction quelques semaines après sa sortie dans le commerce. Mmmm, non, décidément, ça fait trop pour un seul et même soft ! Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais, personnellement, je trouve que ce manque absolu de courtoisie (vis-à-vis des joueurs) mérite un châtiment exemplaire, une fin atroce. Tiens, on va se gêner. Préparezeeeeez arme ! En joue !!!

Une réalisation et un gameplay indignes d'une PlayStation 2.

Prix : 399 F
Accessoires :
- Dual Shock 2
- Memory Card

DESIGN 1/10
TECHNIQUE 2/10
BANDE-SON 3/10
Intérêt 0/10

Pour quel public ? Pour les collectionneurs de daubes !

À préférer : À rien

PlayStation 2 Magazine vous fait une offre que vous ne pouvez pas refuser

PREMIERE à 10 francs c'est donné !

24 NUMÉROS 240 F AU LIEU DE ~~436F~~ *

OUI, JE M'ABONNE À PREMIÈRE POUR 2 ANS (24 N° DONT LES 2 NUMÉROS SPÉCIAL CANNES) AU TARIF EXCEPTIONNEL DE 240 F AU LIEU DE ~~436 F~~ * (PRIX DE VENTE AU NUMÉRO)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de PREMIÈRE par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
☐ carte bancaire |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date d'expiration |_|_| |_|_| Signature
PR 577

NOM | PRÉNOM
ADRESSE
DATE DE NAISSANCE
CODE POSTAL | VILLE

À DÉCOUPER ET RETOURNER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE AVEC VOTRE RÈGLEMENT À: PREMIÈRE – BP 2 – 59718 LILLE CEDEX 9

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Offre valable pour la France métropolitaine uniquement jusqu'au 30 juin 2001 et réservée aux nouveaux abonnés. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cocher la case suivante ☐

par François-Cyril Géroult

La PS2 en menus

par François-Cyril Géroult

Bienvenue dans le monde merveilleux du DVD. Insérez un disque et laissez-vous aller aux joies du home cinema. Des images fabuleuses en 16/9 et un son 5.1 multicanal incroyable en Dolby Digital ou en DTS. Une interactivité fantastique et des bonus par milliers. Hélas ce n'est pas si simple, car tout lecteur de DVD requiert quelques petits réglages pour optimiser son installation. Et la PS2 n'échappe pas à cette règle. Alors en avant pour une petite ballade au cœur du secret des menus de configuration, photos d'écran à l'appui.

À la base, la PS2 est une console de jeux vidéo tout comme sa petite sœur la PSone. Mais la bonne fée Sony, en se penchant sur son berceau, a équipé sa dernière création de la capacité de lire les DVD vidéo. Il est donc tout naturel de trouver deux menus de configuration distincts sur la PS2, le premier lié au jeu vidéo et le second au DVD. Là où ça se complique, c'est que les réglages du menu principal agissent en partie sur les réglages du lecteur DVD. C'est le cas pour la langue d'affichage à l'écran et la sortie numérique. Mais procédons pas à pas, une manette Dual Shock en main.

Lorsque vous allumez la PS2 sans aucun disque à l'intérieur, vous avez accès au menu de configuration de la console [1]. Trois paramètres nous intéressent principalement. Le choix de la langue définissant l'affichage des informations à l'écran ; vous avez tout intérêt à régler de préférence sur français, sauf si vous êtes shakespearien dans l'âme. Si vous reliez la PS2 à un ampli doté d'une entrée numérique optique, choisissez d'activer « Digital output (optical) ». Cette sortie audio peut également servir à relier votre console à un enregistreur de type Mini Disc par exemple, pour compiler sur MD vos CD favoris [2]. Enfin, la taille de l'écran correspond directement au format vidéo de votre téléviseur, à savoir 4/3 pour le format télé classique ou 16/9 pour le format large, si le père Noël vous a gâté récemment [3]. Ces trois réglages effectués, direction la face cachée de l'iceberg, la configuration de la PS2 en tant que lecteur DVD.

Les réglages DVD vidéo

Pour accéder à ces réglages, il est absolument nécessaire d'introduire un DVD vidéo dans la console. Une fois la lecture de ce dernier lancée, appuyez sur la touche ronde pour stopper le disque. Un message apparaît pour confirmer votre manipulation [4] et le panneau de commandes s'affiche. Vous devez alors sélectionner la petite valise correspondant au menu des réglages [5]. Là aussi, trois paramètres nous intéressent tout particulièrement : la langue, l'écran et l'audio. L'option « écrans » reprend le réglage de la langue du menu principal. Les fonctions du DVD sont donc affichées en français. Par simple curiosité, un petit test de traduction vous révèlera les aptitudes d'interprète de la PS2, le terme « lecture » devenant à loisir « play, » « wiedergabe » ou « afspelen. » Le choix de la langue concerne également les menus du DVD ainsi que le paramétrage par défaut de la bande-son et des sous-titres [6]. Ces deux derniers sont à régler respectivement sur anglais et français, si vous préférez regarder les films en version originale sous-titrée. Attention cependant car certains disques affichent leur menu en fonction de l'audio choisi. C'est le cas du récent *Sixième sens*, dont les menus sont en anglais même si le français a été retenu pour l'affichage de ces derniers.

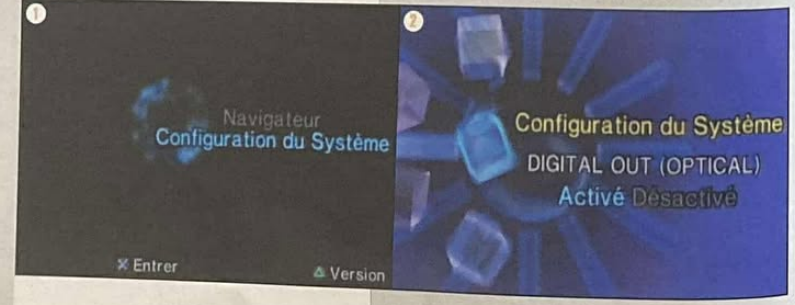
Les paramètres télévision

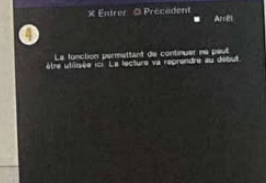
Ensuite, le réglage de l'écran permet de choisir son type de téléviseur et le format d'affichage du film. Attention, ce paramètre est différent de celui du menu principal. Il est par défaut sur 16/9, et c'est pour cette raison que les possesseurs d'écran 4/3 obtiennent des images étirées. L'occasion pour les acteurs en gros plan de vous jouer le remix de « quoi ma gueule, qu'est-ce qu'elle a ma gueule !?! ». Dans ce cas, il faut alors opter pour le 4/3 letter box qui respecte le format original du film en affichant des barres noires, ou le 4/3 pan and scan qui affiche le film en plein écran [7]. La PS2 est dotée de deux fonctions de traitement d'image, à tester et ajuster selon vos goûts. Le DNR est un réducteur de bruit numérique visant à éliminer les défauts de l'image, en lissant celle-ci au détriment des détails et de la définition [8]. La précision des contours permet d'augmenter ou de diminuer la netteté de l'image en agissant essentiellement sur les parties claires [9]. Les réglages par défaut conviendront pour la majorité des DVD. L'option affichage laisse voir à l'écran un court instant, la fonction de navigation utilisée : lecture, pause, stop …

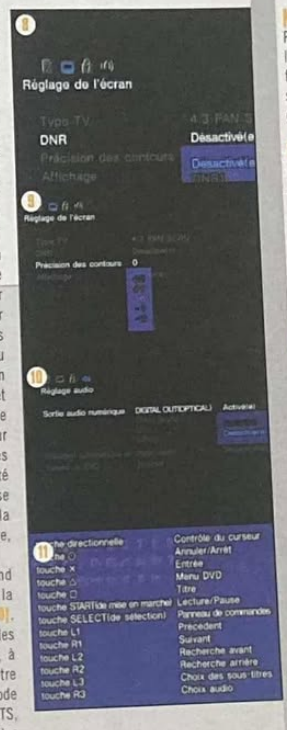
Enfin, le réglage audio reprend l'activation ou la désactivation de la sortie numérique du menu principal [10]. Plusieurs choix liés aux bandes-son des films sur DVD complètent ce réglage, à définir en fonction de l'ampli relié à votre PS2. Si ce dernier est récent, il décode sûrement le Dolby Digital et le DTS, options à valider donc. Si vous ne le faites pas, le signal audio de votre DVD pourrait ne pas être repéré par l'ampli. Le même choix est à faire pour la sortie MPEG, toujours en fonction de l'ampli relié à la console. Si vous ne possédez pas encore l'ampli de vos rêves, il faut désactiver la sortie numérique. Ainsi vous accédez au réglage du volume du DVD, qui permet de booster le son analogique sur votre téléviseur.

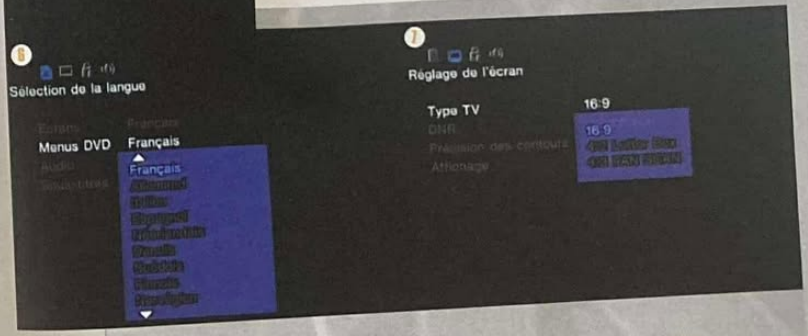
En guise de bonus presque caché et si une télécommande vous fait encore défaut, le point d'interrogation du panneau de commandes regroupe toutes les possibilités de lecture avec la manette Dual Shock [11].

Voilà de quoi en voir plus sur votre lecteur de DVD. Une bonne façon d'optimiser votre toute nouvelle installation home cinema.









Noël en PS2

Pour les fêtes de fin d'année, le patron de Gaumont/Columbia fut bien inspiré : il a offert à ses employés ni plus ni moins qu'une PS2 !

Set et match

Fabien Onteniente, le réalisateur de Jet Set (1 900 000 entrées France), enregistrera un commentaire audio pour la sortie de son film en DVD, sans doute avec José Garcia. Cette édition comportera parallèlement une piste DTS, des scènes coupées et un making of.

Le pacte Freeman

Pas trop tôt ! Après plus d'un an de retard par rapport à la sortie prévue, le DVD de *Crying Freeman*, le premier long métrage de Christophe Gans (*Le Pacte des loups*) devrait sortir le 21 février. Au menu : le film en français et anglais (Dolby Digital 5.1), le commentaire audio du réalisateur, les coulisses, 1 600 story-boards, photos et dessins de pré-production, mais aussi 70 min de vidéo en plus : scènes coupées, interviews, conception du générique. Comme si ça ne suffisait pas, un livret de 44 pages avec des photos et des mots à lire complètera l'offre.

TVDVD

Fox/Pathé/Europa envisage d'éditer, courant 2001, en DVD, les premières saisons de *Ally McBeal* et des *Simpsons*.

Genre : Atlantis
Studio : Warner Bros.
Éditeur : Warner Home Video
Distributeur : Warner Home Video
Date de sortie du film : 2000

Durée du film : 2h04
Réalisateur : Wolfgang Petersen
Producteurs : Paul Weinstein, Wolfgang Petersen, Gail Katz.
Acteurs principaux : George Clooney, Mark Wahlberg, John C. Reilly, Diane Lane, William Fichtner, John Hawkes, Allen Payne.
Musique : James Horner
Date de sortie du DVD : 14 février 2001
Plus d'infos sur le Net : www.perfectstorm.warnerbros.com

Photos Prod

En pleine tempête

par Christophe Séfrin

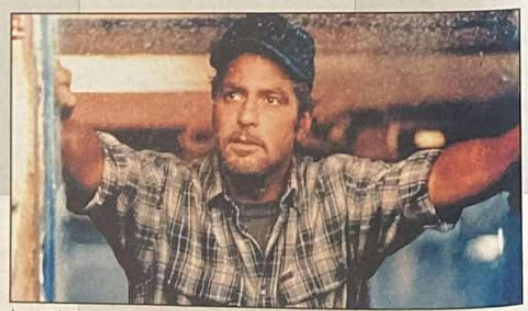
Du grand spectacle comme on l'aime avec un son impressionnant, pour en mettre plein la vue et plein les oreilles en compagnie du beau George…

La qualité extraordinaire du son vous fait vivre pleinement la tempête.

N'achetez pas ce DVD ! Voici le film qui vous poussera à acheter l'ampli 5.1 et les 5 + 1 enceintes que vous ne possédiez pas encore… Un conseil : ne lésinez pas sur le budget pour le caisson de graves ; les déferlantes font ici des ravages dans les basses fréquences. Il ne manque plus qu'un périphérique « Odorama » à greffer sur la PS2, pour qu'avec le fumet de l'espadon, le spectacle soit complet.

Thalassa en Cinémascope ! Passée une longue intro un peu mielleuse où les marins de Gloucester rentrent au port et retrouvent femmes, enfants, veaux, vaches et poissons, le film prend le large. Il nous raconte l'histoire vraie de six pêcheurs qui, en 1991, durent affronter The Perfect Storm, La tempête absolue. Inspiré de faits réels et adapté du roman de Sebastian Junger, ce film catastrophe est plus qu'impressionnant… « deuxpressionnnants » ! Les paquets d'eau de mer s'abattant sur le petit chalutier de George Clooney (qui, entre parenthèses, manie avec une égale dextérité le harpon et le scalpel) donnent une idée juste de ce que pourront être les grandes marées sur la côte bretonne lorsque notre planète sera totalement réchauffée. Les boules ! Entièrement recréées en studio sur le plus grand bassin jamais construit, ces images mâtinées d'incrustations numériques (ILM a encore frappé !) sont d'un réalisme incroyable. Les acteurs durent mouiller leur parka pour monter à bord. Tous l'expliquent dans un making of (20 min) présent sur le DVD, alors que la moitié de ce reportage révèle les secrets du tournage des scènes au cœur des eaux furieuses. Un petit sujet (4 min 34) s'intéresse à ceux qui ont vécu les événements. La parole est ensuite donnée au compositeur James Horner qui relate ses 7 semaines de travail sur la partition, mais aussi – quel âne ! – la fin du film. À ne visionner qu'après, donc… Un montage d'une quarantaine de photos (4/3) en fondus enchaînés vous permettra d'offrir une séance diapos à vos amis. À moins qu'ils ne préfèrent les story-boards (près de 250 écrans), tous plein cadre et compatibles 16/9, dont les traits sont remarquables de finesse et de précision.

Le module « Conception artistique » (10 min) rassemble 25 superbes peintures réalisées lors de la pré-production du film. Elles sont commentées par le réalisateur. Comme pour son commentaire audio et celui de l'auteur du roman dont le film est adapté, l'absence de sous-titres français les rend quasiment impraticables. Une légère granulation présente durant la première heure du film, témoigne du volume d'informations qui durent être compressées pour tenir sur un seul DVD. Une double édition (1 DVD pour le film, un autre pour les bonus) aurait été la bienvenue. Clooney et ses hommes auraient dû y voir un mauvais présage : partir en mer lorsqu'il y a du grain, ça n'a rien de bon…



Les nombreux suppléments auraient pu donner lieu à un autre DVD.

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, espagnol, italien, néerlandais, anglais pour malentendants.
- Nbre de disques : 1

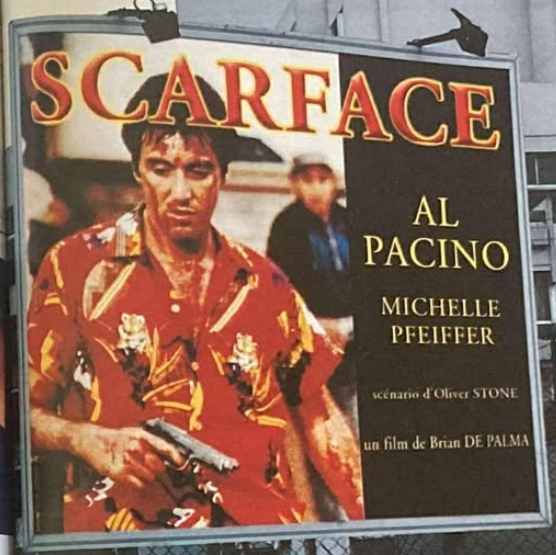
Dolby Digital 5.1 EX

2.35 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Le film qu'il faut absolument voir en DVD. Non content de hisser bien haut un Dolby Digital tonitruant, ce disque propose un ouragan de supplément dont certains, hélas, restent en V.O.…

THE WORLD IS YOURS!



Hiver 2001. Des milliers de DVD édition collector de Scarface sont pris d'assaut par les amis de Tony Montana.

Oui, le monde de Scarface leur appartient dans les grandes largeurs - nouveau master 16/9 - dans tous ses excès - 17 minutes de scènes supplémentaires - ses images inoubliables - plusieurs centaines de photos - et dans ses mots malades - réécouter les témoignages de Al Pacino et Brian De Palma pour une heure de Making Of.
Le tout avec l'accent cubain et des sous-titres français.

Respect total. Ouais, respect.

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

Seconde

On attend beaucoup de ***60 secondes chrono***, le film de Dominic Sena dont le DVD sortira le 24 février (Buena Vista). Cette édition devrait comporter plusieurs modules additionnels dont un sur les courses-poursuites du film, un autre sur les différentes étapes de la réalisation, un best of des scènes d'action, des fiches sur les différents personnages et le commentaire audio du réalisateur. Un jeu interactif, qui propulsera l'utilisateur au volant d'un bolide, est également annoncé.

Sens... équivoque

163 000 DVD du ***Sixième sens*** avaient été vendus 3 semaines seulement après la sortie du film en magasin. Buena Vista espérait dépasser le record de Matrix (312 000 pièces) d'ici aux fêtes. On attend encore les chiffres définitifs.

Bonus Park

Il faudra attendre fin août, pour découvrir **l'édition zone 2 de *Dinosaure***. En plus des bonus présents sur le disque américain, un making of de 10 minutes supplémentaires sur le doublage effectué part Djamel sera présent sur le disque.

Sprechen Sie français ?

Fraîchement sorti en salle, le dernier film de Wolker Schloendorf, ***Les trois vies de Rita Vogt***, verra le jour en DVD en... septembre. D'ici là, son éditeur, CTV International, aura sans doute convaincu le réalisateur allemand d'enregistrer son commentaire audio en français ! Un autre film de Schloendorf, offert en supplément, sera également proposé sur le même DVD.

Genre : La vie en rose
Studio : Dreamworks
Éditeur : Dreamworks Home Entertainment
Distributeur : Universal Pictures Vidéo

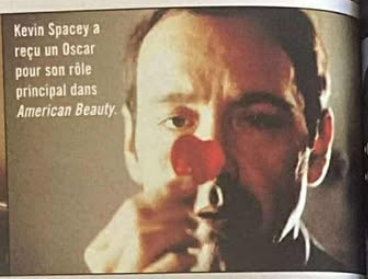
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1h56
Réalisateur : Sam Mendes
Producteurs : Bruce Cohen, Dan Jinks.
Acteurs principaux : Kevin Spacey, Annette Bening, Thora Birch, Wes Bentley, Peter Gallagher, Mena Suvari.
Musique : Thomas Newman.
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

American Beauty

Film aux multiples récompenses pour ses projections grand écran, *American Beauty* n'a aucune chance de susciter l'enthousiasme en version DVD. Pour apprécier les bonus, il faudra tout d'abord se mettre à l'anglais...

par François-Cyril Géroult



Kevin Spacey a reçu un Oscar pour son rôle principal dans *American Beauty*.

Réaliser son premier film et remporter 5 Oscars dont celui du meilleur réalisateur, c'est l'autre histoire d'***American Beauty***. Celle d'un talentueux Sam Mendes dirigeant un brillantissime Kevin Spacey également oscarisé. Pas de doute possible, toutes les statuettes obtenues sont justifiées car ce film est un pur moment de plaisir. Mais qu'en est-il vraiment du DVD ? ***American Beauty*** constitue, avec ***Hantise***, la première sortie DVD zone 2 du studio Dreamworks. Suite à l'accord de distribution passé avec Universal Vidéo, les films du studio « spielbergien » arrivent enfin dans les bacs. On attend donc des titres comme ***Le Prince d'Egypte*** et ***Fourmiz***, côté animations, ***Le Pacificateur*** et ***Deep Impact***, côté films. Les caractéristiques techniques de ce premier titre vont nous donner le ton pour la suite. Eh bien, commençons immédiatement par une surprise de taille : les bonus sont sous-titrés... en anglais uniquement ! Non, non, ce n'est pas le 1er avril mais bien un cadeau de Dreamworks pour commencer cette nouvelle année : une méthode de perfectionnement à l'anglais sur DVD. Et quand vous aurez atteint un bon niveau en anglais, direction le commentaire audio et les bandes-annonces exclusivement en V.O. non sous-titrée. Renseignements pris auprès du distributeur Universal, il s'avère que les disques pour l'Europe sont conçus directement aux États-Unis. On a donc de la chance d'avoir une version française sur le DVD en plus de la version originale. Ça s'annonce mal, très mal ! Dommage car les suppléments proposés sont intéressants voire passionnants. C'est le cas du commentaire audio, exercice qui enchante le réalisateur. Et surtout de la comparaison film story-board (61 min), qui se révèle être une véritable leçon de cinéma. Les seuls propos en français du réalisateur se trouvent dans le livret de 4 pages présent dans le boîtier. Dernière curiosité, le canal de grave reste muet pendant toute la durée du film alors qu'il est bien présent sur les deux bandes-annonces. Si la qualité du disque s'était montrée à la hauteur de celle de l'image, l'ensemble aurait été parfait.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un chouette film oscarisé admirablement servi par une image de haute qualité et un DVD aux multiples bonus en V.O.

La qualité du DVD nous offre une image nette, claire et assez impressionnante.

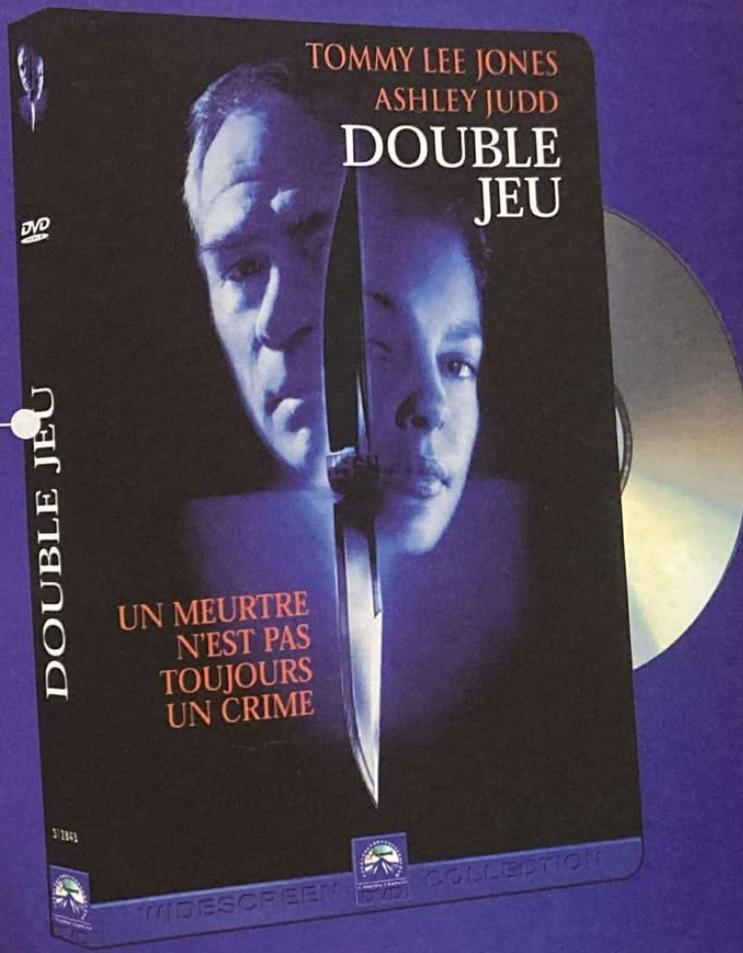
Tommy Lee Jones traque une fugitive

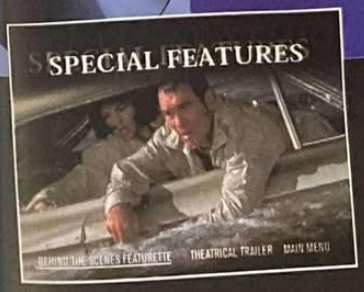
DVD VIDEO TM

Bonus
• Le making of
• La bande annonce cinéma

DVD VIDEO TM

Qualité cinéma
• son 5.1
• image 2.35





UN GRAND THRILLER À APPRÉCIER EN DVD! Dans ce polar à succès, Ashley Judd, l'étoile montante du cinéma américain, interprète une version féminine du "Fugitif". Traquée par le redoutable Tommy Lee Jones, elle nous entraîne dans un enchaînement de suspense et d'action.

Paramount
A VIACOM COMPANY
DVD

Paramount le Géant du Cinéma aujourd'hui en DVD

© & ™ & Copyright © 2000 by Paramount Pictures. Tous droits réservés.

Genre : Sea, sex and drugs
Studio : 20th Century Fox
Éditeur : 20th Century Fox Home Entertainment
Distributeur : PFC Vidéo

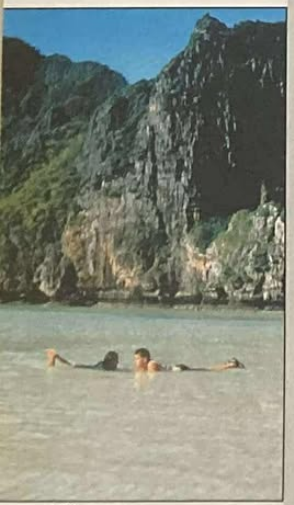
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1h54
Réalisateur : Danny Boyle
Producteurs : Andrew Mac Donald

Acteurs principaux : Leonardo Dicaprio, Guillaume Canet, Virginie Ledoyen, Tilda Swinton, Robert Carlyle.
Musique : Angelo Badalamenti
Date de sortie du DVD : disponible

La Plage

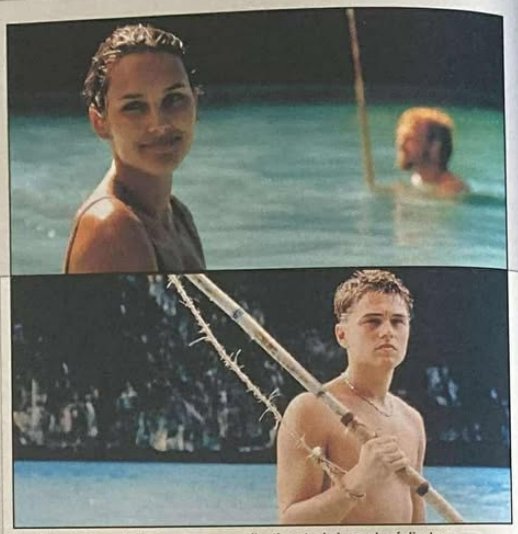
par François-Cyril Géroult

Faute de partir au soleil, regardez donc *La Plage*. Des décors sublimes, une Virginie Ledoyen à se damner, une bande-son de qualité pour un trip dépaysant au possible. La PS2 vous emmène ailleurs…

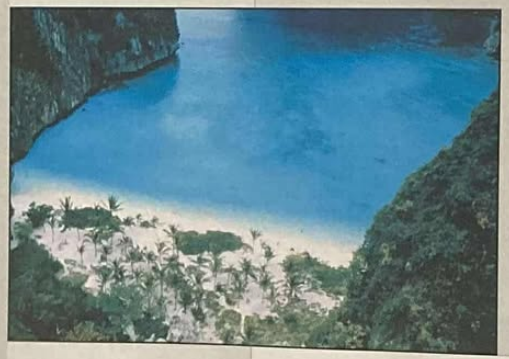


Photos Prod

Réalisateur du déjanté *Trainspotting*, Danny Boyle échange son acteur fétiche, Ewan McGregor, contre le titanesque Leonardo. Et cocorico, les renforts sur cette superproduction hollywoodienne sont français, avec les très prometteurs jeunes comédiens : Virginie Ledoyen et Guillaume Canet (voir ci-contre). Tout ce joli monde part à la recherche d'une île cachée abritant une plage, véritable paradis sur terre ou plutôt sur mer. Sans dévoiler la fin de cette quête, sachez toutefois que, même si *La Plage* n'est pas un chef-d'œuvre absolu, on n'en passe pas moins un agréable moment en compagnie d'acteurs au meilleur de leur forme. Pour prolonger le plaisir du film, rien de tel qu'un DVD réussi. D'ailleurs, dès les premières incursions dans les menus du disque, il n'y a plus le moindre doute. Les transitions entre chaque écran sont réalisées à l'aide d'un graphisme en profondeur qui crée une impression de relief très réussie. Le rendu image est de toute beauté, les paysages magnifiques sont servis par des couleurs resplendissantes et une définition incroyable. Tout comme pour l'image, la perfection technique est de mise pour la bande son en 5.1 dopée aux extraits musicaux et aux effets tonitruants. Le chapitre 22, quand Richard pète les plombs, en est un parfait exemple avec un son multicanal tournant sur les cinq enceintes, au rythme des impacts du caisson de basses. Un bon point pour la version française dans laquelle nos acteurs frenchies ont doublé leur propre personnage. À noter, l'impossibilité de changer la langue ou les sous-titres en cours de lecture. Premier des bonus, le commentaire audio sous-titrable du réalisateur. Intéressant, il analyse l'évolution des personnages tout en agrémentant son discours d'anecdotes de tournage et d'explications techniques. On y découvre, entre autres, l'astuce employée pour le plan de la chute d'eau : une caméra fixée à un hélicoptère radiocommandé ! Plusieurs story-boards complètent l'aspect technique du travail de réalisation, ainsi que neuf scènes coupées dont un début et une fin inédits. Il est possible de les regarder avec le commentaire sous-titré de Danny Boyle, ou en version originale mais malheureusement sans les sous-titres français. Toujours en anglais, les bio-filmographies complètes des acteurs et de l'équipe technique, ainsi que la bande-annonce du film. Le clip vidéo des All Saints « Pure Shores » conclut cette longue liste de bonus. Impossible d'en oublier le titre car il est inscrit en gros sur les images tout au long des quatre minutes.



Une liste de bonus hallucinante, avec explications techniques du réalisateur, intéressant.



- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais, grec, hollandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche

***L'essentiel** : Un voyage en Thaïlande pour moins de 200 F ! Avec en prime une plage de toute beauté, à l'image de l'interactivité luxuriante et complète.*

Né à Boulogne-Billancourt en 1973, Guillaume Canet a grandi à la campagne dans la région de Rambouillet. Peu passionné par les études, il a fait un passage au cours Florent et a couru les castings. C'est au théâtre qu'il débuta en compagnie de Christophe Malavoy dans La Ville dont le prince est un enfant. Après de nombreux téléfilms, sa première apparition sur le grand écran se fait en compagnie de Jean Rochefort. Depuis, plusieurs films, pour arriver cette année à cumuler trois sorties : Les Morsures de l'aube d'Antoine de Caunes, Vidocq de Pitof et The day the ponies come back de Jerry Schatzberg.

Photos Prod

L'autre homme sur la plage

par François-Cyril Géroult

Inscrits au même lycée, je me passionnais pour les jeux vidéo pendant qu'il amusait la galerie. 10 ans plus tard, Guillaume est acteur et me voici face à lui à l'occasion de la sortie de *La Plage* en DVD.

Play2Mag : Équipé DVD ?
Guillaume Canet : Oui, j'ai une pièce réservée au DVD avec un téléviseur 16/9 et un lecteur DVD. Je possède beaucoup de disques zone 1 car je préfère voir les films en version originale. Et j'ai aussi de nombreux zone 2 pour les vieux films dont l'image a été restaurée, et puis pour revoir certains films que j'aime beaucoup comme *Coup de Tête* de Jean-Jacques Annaud.

Les avantages du DVD ?
Ils sont nombreux ! Regarder un film anglais sous-titré en anglais ça peut paraître bête mais ça apprend l'anglais. Puis les bonus permettent de voir le travail des cinéastes, des story-boards aux scènes coupées. C'est magique aussi d'observer l'ambiance d'un tournage, de voir comment tout cela fonctionne ; ça fait aimer un peu plus les gens et le cinéma.

Le DVD de *La Plage* comporte de nombreuses scènes coupées au montage…
En effet, dont une que j'aime particulièrement : quand je suis sous la tente et que je m'occupe du malade qui est en train de perdre sa jambe. Richard en plein délire débarque avec un couteau pour que je fasse une amputation, mais je refuse et on s'engueule. C'est un moment fort et une très belle scène. Je regrette qu'elle ait été coupée, c'est bien de la retrouver dans les bonus.

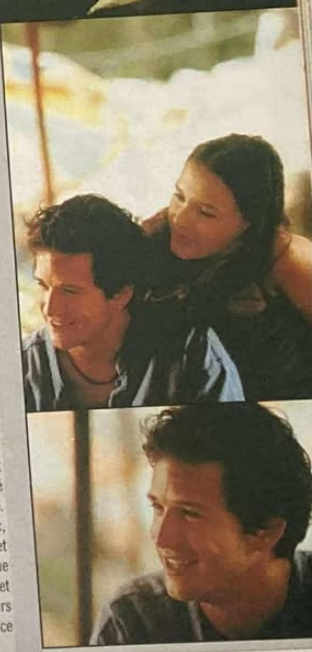
Une scène du film est identique à une partie de jeu vidéo. Comment la perçois-tu ?
Je crois que Danny Boyle voulait essayer de montrer un peu ce qu'il y a dans le bouquin, et en même temps se servir du fait que nous vivons aujourd'hui dans un monde où tout est visualisé comme dans un jeu vidéo.

T'es-tu précipité pour te procurer une PS2 ?
Non, j'ai trouvé ça totalement ridicule. Pas de la part de Sony, mais de celle des gens qui se sont rués pour aller chercher une PS2. Que des gens se ruent pour pouvoir bouffer, je comprends, mais pas pour une console. Surtout que, dans deux mois, elle va être mise en vente de manière tout à fait normale. Je ne vois pas vraiment l'utilité de se dépêcher autant. Pourtant, j'adore la PlayStation, j'y joue vraiment beaucoup et je m'éclate bien avec. Mais je ne vais pas me précipiter pour l'avoir, j'attendrai tranquillement un mois ou deux pour la PS2.

Le cinéma représentant le 7e art, peut-on parler d'un 8e art pour le jeu vidéo ?
Bien sûr que c'est de l'art, c'est même d'une grande beauté. Toutefois, en tant que comédien, ça me fait très peur, parce que j'ai l'impression qu'on est bien parti pour ne plus faire que des films de ce genre. Des espèces de jeu vidéo où il y a des vraies histoires, un peu comme *Toy Story* qui est fabuleux et magnifiquement réalisé. Et un jour, des personnages vont être créés sur mesure pour devenir des acteurs incroyables. J'ai un peu peur que ce soit la mort des comédiens.

Cet acteur virtuel existe-t-il déjà ?
Oui, presque. Dans *Gladiator*, il y a cet acteur extraordinaire, Oliver Reed, qui est décédé pendant le tournage. La scène a été terminée avec un personnage numérique. Ils ont réussi à bluffer les gens. Donc, on n'est pas loin de l'acteur virtuel, et c'est normal d'avoir peur. Je trouve que ça manquera de charme, d'accidents et forcément de sensibilité. Il y aura toujours un manque quelque part et, pour moi, ce sera un autre cinéma.

« Un jour, des personnages vont être créés pour devenir des acteurs incroyables. »



Genre : Apollo 13
Studio : MGM
Éditeur : MGM
Distributeur : PCF Vidéo
Date de sortie du film : 1979

Durée du film : 2h01
Réalisateur : Lewis Gilbert
Producteurs : Albert R. Broccoli
Acteurs principaux : Roger Moore, Lois Chiles, Michael Lonsdale, Richard Kiel, Corine Clery, Bernard Lee, Desmond Llewelyn.
Musique : John Barry
Date de sortie du DVD : Disponible

Photos Prod

Moonraker

par Christophe Séfrin

Dernier Bond disponible, *Moonraker* bénéficie d'une version DVD de qualité. Avis aux fans.

- *Langues : français, anglais, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, grec, italien, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 (anglais)

Dolby Digital 2.0 stéréo (français)

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche

L'essentiel : Un DVD qui dégorge de suppléments (dont un making of exceptionnel) pour un Bond qui marque un tournant dans l'histoire de 007. L'un des films de la série à ne pas manquer.

Moonraker est LE Bond avec lequel son producteur, Albert Broccoli, se piqua pour les jeux d'argent. Le précédent opus, *L'espion qui m'aimait*, avait rapporté deux fois plus que n'importe quel autre épisode. Pour *Moonraker*, on décida de miser gros : 32 millions de dollars (de nos jours, tout juste de quoi tourner un court métrage à Hollywood…). À l'époque, l'équivalent du budget des six précédents 007 réunis ! En ces temps pas si reculés, la Nasa s'apprêtait à lancer la première fusée capable de revenir sur Terre après sa mission. Broccoli est déterminé à décoller avant. *Moonraker*, du nom de la navette vedette du film, est en tout point semblable à l'appareil de la Nasa. Pour des raisons fiscales, le film fut en grande partie tourné en France. Cela explique notamment la présence de Michael Lonsdale dans le rôle de Draxx, ce génie de l'aéronautique qui, se prenant pour Dieu et Noé à la fois, a décidé de bâtir son arche dans l'espace tandis que sur Terre, il organise sa petite apocalypse…

Le making of proposé sur le DVD (42 min) est un exemple du genre. Réalisé spécifiquement pour cette édition, il fait abstraction de tout aspect promotionnel. Les intervenants y parlent donc librement et livrent leurs secrets en évitant la langue de bois. Dans un déluge de scènes d'action, un autre document (18 min) rend hommage à tous ceux qui ont œuvré pour les effets spéciaux des Bond. Un commentaire audio du réalisateur, des producteurs exécutifs et adjoints ainsi que du scénariste, est également proposé, mais reste en V.O. La copie du film, la meilleure que l'on ait vue à ce jour, révèle une image éclatante ; particulièrement notable dans les séquences tournées au Brésil. Quelques poussières et arrières plans pixellisés, mais pas de quoi compromettre l'atterrissage de ce DVD dans votre PS2.

Genre : L'ambulance
Studio : Touchstone Pictures
Éditeur : Touchstone Home Video
Distributeur : Film Office
Date de sortie du film : 2000

Durée du film : 1h56
Réalisateur : Martin Scorsese
Producteurs : Barbara De Fina, Scott Rudin.
Acteurs principaux : Nicolas Cage, Patricia Arquette, John Goodman, Ving Rhames, Tom Sizemore, Marc Anthony.
Musique : Elmer Bernstein
Date de sortie du DVD : disponible
Plus d'infos sur le Net : www.bringoutthedead.com

Photos Prod

À tombeau ouvert

par Christophe Séfrin

Un Nicolas Cage somptueux pour le dernier film de Scorsese. Un DVD qui aurait mérité plus d'égards au niveau de ses bonus… Petite déception.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, néerlandais, polonais, anglais pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche

L'essentiel : Un DVD à la qualité de pressage excellente pour un film où l'on retrouve le Nicolas Cage de Leaving Las Vegas. *Les bonus sont, hélas, restés sur le carreau.*

Nicolas Cage impose sa vocation d'homme-caméléon. Pour Scorsese, il arbore le rouge et le blanc d'un ambulancier de nuit new-yorkais, désespéré de ne pouvoir sauver plus de vies que cela… La mort lui va si bien ! À travers le portrait de cet être marqué au fer de la misère urbaine, qui se définit lui-même comme « une éponge à douleur », Cage retrouve des tonalités déjà humées dans les vapeurs d'alcool de *Leaving Las Vegas*, le drame vinicole de Mike Figgis. Mais il va plus loin. Son personnage l'affirme : il ressent tout. Vous vous demandiez encore si le corps médical éprouvait de la compassion pour ses malades ? La réponse se passe désormais de commentaire. Tantôt grave et hallucinée, la mise en scène de Scorsese s'accommode parfaitement, 25 ans après Taxi Driver, des rues de New York. *À tombeau ouvert* relègue à jamais *Urgences* à un gentil divertissement télévisuel et le docteur Ross à une icône pour élèves infirmières. Mais *Urgences* a pour cadre Chicago…

Le film étant totalement tourné de nuit, le DVD, souvent peu habile à restituer les scènes en basse lumière, aurait pu être une torture pour le spectateur. Flirtant parfois avec le charbonneux, l'image parvient néanmoins à conserver toute sa fluidité. Les contrastes très forts, secondés par le format Cinémascope toujours prompt à accroître la qualité de la définition, imposent une copie aux couleurs chaleureuses. La bande originale, où les Clash, R.E.M, Sinatra, Van Morrison et UB40 sont venus en nombre, profite d'un 5.1 parfaitement équilibré mais qui n'exploite pas les capacités d'un DTS dont le film avait pourtant bénéficié en salle. Une featurette promotionnelle (11 min) propose quelques interviews intéressantes. Celles-ci sont bizarrement restées en V.O.

Genre : Tout ce que vous avez toujours voulu savoir…
Studio : Summit Entertainment/ Universal Pictures
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : PFC Vidéo

Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1h32
Réalisateur : Paul Weitz
Producteurs : Chris Weitz, Warren Zide, Craig Perry, Chris Moore.
Acteurs principaux : Jason Biggs, Shannon Elizabeth, Alyson Hannigan, Chris Klein, Mena Suvari.
Musique : David Laurence
Date de sortie du DVD : disponible
Plus d'infos sur le Net : www.americanpie-lefilm.com

Photos Prod

La grande quantité des bonus a amoindri la qualité de l'image.

American Pie

par François-Cyril Géroult

Si vous êtes un homme normalement constitué, ce American Pie devrait vous procurer le fameux frisson de la honte. Dommage que la qualité de l'image ne soit pas au rendez-vous.

Quatre copains font un pacte : perdre leur virginité avant leur entrée en fac. Mais seulement trois semaines les séparent du bal de fin d'année. *American Pie*, c'est l'histoire de la première fois pour ces lycéens, mais également pour le jeune réalisateur Paul Weitz dont c'est ici le premier long métrage. Le résultat est plutôt réussi. Au menu, humour très sexe et provocateur dans le style du plus récent *Scary Movie* en beaucoup plus soft. On appréciera le clin d'œil de la scène sur les toilettes les plus bruyantes, elle rappelle un certain Jim Carrey dans *Dumb et Dumber* des frères Farrelly, ces 2 réalisateurs spécialistes des films cadrés au-dessous de la ceinture. On aime ou on n'aime pas. Le DVD a choisi son camp, il adore ! L'interactivité est soignée et les nombreux bonus tous traduits. La transition entre chaque page se fait par un apple pie en train de rebondir. Et y a de quoi bondir de plaisir, pas moins de 7 pistes audio et l'accès à la version intégrale du film. Malheureusement, cette quantité pèse sur la qualité de l'image qui avoue parfois ses faiblesses. Mais avec le Dolby Digital et DTS pour l'anglais et le français, c'est la PS2 qui va se régaler. Deux autres pistes V.O. et V.F. sont réservées à la version non-censurée à laquelle on accède par un menu spécifique. En cours de film, un logo en bas à gauche de l'écran indique une scène censurée. On peut alors changer l'image (fonction angle) ou l'image et le son (touche menu). Notons la qualité médiocre de la piste son anglaise en version intégrale. Pour finir, une piste de commentaire audio en présence du réalisateur, de son frère producteur, du scénariste et de trois acteurs : un deuxième bon moment à passer après avoir vu le film. L'aspect technique, de la mise en scène aux décors, est abordé entre 2 anecdotes parfois étonnantes. Des erreurs de script sont ainsi dévoilées à l'attention des lecteurs de notre confrère de *Première*, pour sa rubrique « Gare aux gaffes ». Le making of (10 min) intitulé « éclairage dans le menu » (traduction curieuse du titre anglais « Spotlight on location ») nous montre surtout que toute l'équipe a pris du plaisir au tournage. Sans oublier la bande-annonce et 8 filmographies introduites par un court extrait du film. Cerise sur le gâteau, la recette de la tarte aux pommes américaine, qui a donné son nom au film, est détaillée sur 3 pages. Et en ce qui concerne les images pour son utilisation purement sexuelle, allez voir dans la cuisine où vous trouverez Jim les fesses à l'air. À voir en DVD mais peut-être pas à tester à la maison.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1 et DTS

1.77 — *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche

L'essentiel : De la « rigolerie » avant toute chose et surtout un son qui vous fera découvrir la puissance de votre lecteur de DVD. Une image médiocre toutefois.

Découvrez les scènes censurées.

Ariel essorée

Depuis le 16 janvier, Walt Disney ne commercialise plus le DVD de *La Petite sirène*. Réédition prévue en… 2010 ! Autant dire que si vous trouvez le disque encore en rayon, mieux vaut l'acheter…

Naissance retardée

Les trois films d'Oliver Stone (*JFK* Collector, *Entre ciel et terre* et *Tueurs nés*), dont la sortie était prévue fin janvier, ont été **reportés** « pour des raisons de production » au 27 février.

MIB 2 : pas encore en DVD…

En zone 2, l'un des cartons DVD de l'an 2000, *Men in Black*, proposait, dans ses bonus, le teaser (pré-bande-annonce) de **Men in Black 2**. En fait, le tournage de cette suite n'est toujours pas commencé, l'équipe du film s'activant à verrouiller ses contrats. Ainsi, un récent article de *The Hollywood Reporter* révélait que les acteurs et producteurs pourraient se partager 50 % des bénéfices si Men in Black 2 franchissait la barre des 200 millions de dollars de recette. Will Smith récolterait 20 % des bénef', Tommy Lee Jones, 12,5 % et Sonnefeld, 10 %.
Le reste serait partagé entre les producteurs (5 % chacun) et le producteur exécutif, un certain Steven Spielberg (5 % également).

Genre : Scary movie
Studio : Mushroom Pictures/Beyond Films
Éditeur : Film Office
Distributeur : Film Office
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h19
Réalisateur : Kimble Rendall
Producteurs : Martin Fabinyi, Bill Bennett, Jennifer Bennett.
Acteurs principaux : Molly Ringwald, Jessica Napier, Simon Bossell, Sarah Kants, Kylie Minogue.
Date de sortie du DVD : disponible
Musique : Guy Gross
Plus d'infos sur le Net : www.cut-themovie.com

Photos Prod

Cut

par Christophe Séfrin

Un petit film pour les collectionneurs de Scream-like tout comme il existe des adeptes du Quake-like, Tomb Raider-like, etc.

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français imposés sur la V.O.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 2.0 stéréo (français, anglais)

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, simple couche

L'essentiel : Un film australien qui ne renouvelle pas le genre « horreur pour ados » mais, qui, à force de références, lui rend hommage. Le DVD offre, quant à lui, le minimum syndical…

Kimble Rendall n'invente rien, il recycle. Le réalisateur australien ne s'en cache pas. Dans cette histoire d'étudiants en cinéma (des ados, forcément !) qui décident de reprendre le tournage d'un film d'horreur abandonné vingt ans plus tôt, il n'y a pas photo : tous les clichés sont là ! Sur la pellicule, un tueur masqué, sans doute façonné avec l'ADN de ses illustres homologues qui, de *Halloween* à *Freddy*, en passant par *Scream*, ont su décrocher leur brevet de garçons bouchers. *Cut* sent tellement le déjà-vu (même l'héroïne a les traits de Neve Campbell !) qu'il faut y voir un hommage appuyé au genre plutôt qu'une tentative de renouvellement. On n'est pas dans le « Doom-like », on est dans le « Horror-like » ! À tel point que l'on imaginerait bien ce Scary movie, finalement pas désagréable, au rayon des réussites du Musée de la contrefaçon…

L'absence de bonus notables sur un disque au film déjà bien court invite à franchir la porte de son vidéoclub plutôt que le portail de son site marchand préféré. Quelques notes de production et une giclée de biographies écrites en majuscules : pas de quoi décapiter l'éditeur, mais tout de même ! Celui-ci aurait été bien inspiré de visiter le site officiel de *Cut* à la section « Behind the scenes » joliment fournie. Image et son du DVD restent proprets, mais ne tranchent pas (ah, ah, ah !) avec le reste de la production…

Genre : Docteur Folamour
Studio : Maysville Pictures/Warner Bros. Television
Éditeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h24
Réalisateur : Stephen Frears
Producteurs : Tom Park
Acteurs principaux : Richard Dreyfuss, Noah Wyle, Brian Dennehy, Sam Elliot, James Cromwell, John Diehl, George Clooney, Harvey Keitel.
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

Point limite

par Christophe Séfrin

Un film unique, conçu pour la télévision, qu'il est désormais possible de découvrir grâce au DVD. Une aubaine numérique…

- Langues : français, anglais, italien.
- Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, bulgare, espagnol, italien, néerlandais, portugais, roumain, anglais et italien pour malentendants.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 2.0

1.77 — 4/3 noir et blanc

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Un événement télévisuel à l'opulent casting. Quelques suppléments intéressants pour un DVD à l'image somptueuse. Une véritable curiosité vers laquelle on se tournera sans hésitation.

Au jeu du mensonge par omission, les éditeurs sont champions. Sur la jaquette, il n'est pas mentionné que le programme est en noir et blanc, qu'il ne s'agit pas d'un film de cinéma et que Clooney n'en est pas la star. Tout ce qui pourrait ne pas influencer l'achat du DVD est oublié. Ce que Warner cache, c'est que *Point limite* est une émission de télévision, qu'elle fut diffusée le 9 avril 2000 sur CBS et qu'en direct, une dizaine d'acteurs de renom donnaient vie au roman apocalyptique de Eugene Burdick et Harvey Wheeler, *Fail Safe*, déjà porté à l'écran en 1964 par Sydney Lumet. La performance du casting, comme celle du réalisateur, jonglant live avec une armée de caméras et de techniciens, dirigeant en simultané plusieurs plateaux et contraint à la réussite, est totalement gommée au profit d'un marketing de bas étage. *Point limite* a pour cadre la Guerre froide, quand une erreur informatique vient d'ordonner à un pilote américain de lâcher deux bombes nucléaires sur Moscou. Son appareil ayant franchi le point limite au-delà duquel aucun ordre ne peut modifier sa mission, toute l'intrigue consiste à savoir si l'on parviendra à s'entendre de part et d'autre du rideau de fer pour descendre l'avion… Autant dire, comme on le lit souvent sur les jaquettes, que « la tension est à son comble » ! Préférez la version originale aux voix plus « théâtrales » et qui rendent parfaitement l'impression du direct. Sans les indications livrées plus tôt, on ne comprend rien à la conférence de presse (7 min) offerte en bonus : les acteurs y parlent de « répétitions », à « 72 heures du grand jour ». Pareillement, Richard Dreyfuss évoque, dans une interview, Henry Fonda sans que l'on sache pourquoi. C'est lui qui incarnait le Président des États-Unis dans le film de Lumet. Pour le reste, l'image noir et blanc y est somptueuse et l'intrigue… explosive !

Genre : Independence Day
Studio : Columbia Pictures
Éditeur : Columbia
Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2h38
Réalisateur : Roland Emmerich
Producteur : Dean Devlin
Acteurs principaux : Mel Gibson, Heath Ledger, Joely Richardson, Jason Isaacs, Chris Cooper, Tchéky Karyo, René Auberjonois.
Musique : John Williams
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

The Patriot

par Christophe Séfrin

Le Chemin de la Liberté

Après *Braveheart*, le beau Mel repart secourir les premiers colons américains. Des batailles épiques pour faire exploser votre Play 2 !

N'allez pas confondre, dans les rayons, le patriote déguisé en Schtroumphette et qui lutte pour l'indépendance de l'Écosse : vous êtes à la lettre « B », comme *Braveheart*. Le nôtre se bat aussi comme un dieu, mais tente de libérer le nouveau continent de l'impérialisme anglais. Il a troqué son glaive contre un tomahawk Cherokee, son kilt contre une tenue moins ambiguë et participe toujours aux plus belles batailles humaines jamais mises en scène à l'écran. Il s'appelle Benjamin. Il a enfanté une tribu de mouflets, il vit heureux avec ses esclaves affranchis sur ses terres, mais n'hésite pas à prendre les armes lorsqu'on s'attaque aux siens. Il a raison, Ben, lorsqu'il n'est pas content, le spectacle est au rendez-vous.

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français, anglais.
- Nbre de disques : 1

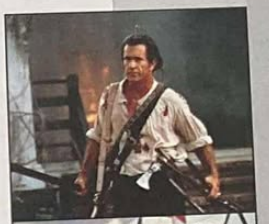
Dolby Digital 5.1

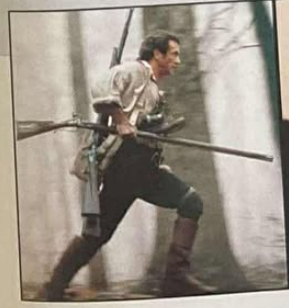
2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1
Simple face, double couche

L'essentiel : Plus qu'une reconstitution hallucinante, l'histoire poignante d'un petit nombre d'hommes en quête de liberté. Beaucoup de bonus passionnants, notamment des scènes coupées, et une qualité visuelle et sonore qu'il faut saluer.

Le DVD zone 1 était une « Special Edition ». Le zone 2, une édition tout court. Pourtant, rien ne les distingue l'un de l'autre : on y retrouve la même quantité d'extras, la même qualité de gravure et le même Mel. Ceux que la longueur du film (pas loin de 3 heures) et son thème (la guerre de l'Indépendance américaine) pourraient rebuter, peuvent y aller sereins : l'histoire de ce milicien est passionnante et tient vraiment en haleine. Pour le reste, il n'y a qu'à se dire que les gentils sont les tuniques bleues, et que les rouges méritent leur sort. Frappée du sceau de l'hémoglobine, l'image du DVD arbore des couleurs très chaleureuses et une lumière éclatante. Cela est particulièrement notable lors de certains affrontements (chapitres 8, 16, 24, 25) dont la qualité visuelle reste stupéfiante de précision. Toutes les ambiances sonores (atmosphère du marais, crépitement des armes, chaos des pièces d'artillerie, galop des chevaux) sont sublimées par un 5.1 très enveloppant et percutant dans les graves. « À bonne mire, bon tir » : les goodies abondent ! Tout n'est pas sous-titré, comme l'indique la jaquette, et l'un des modules les plus intéressants, celui baptisé « Conception des effets spéciaux » et commenté par leur superviseur Stuart Robertson, est resté en anglais. Parmi les autres suppléments (eux, en V.O. sous-titrée), on visionnera en priorité les scènes supplémentaires qui ont été malheureusement sacrifiées lors du montage. Comme le film, elles sont commentées (avec sous-titres) par Roland Emmerich et son ombre, Dean Devlin. (« L'art de la guerre ») (10 min) propose quant à lui d'entrer au cœur de la bataille avec de nombreuses séquences de tournage. « Les patriotes » (10 min) apporte sa touche historique et souligne le rôle déterminant des Français dans le conflit. 110 photos regroupées par thème, une intéressante comparaison de dessins de pré-production avec la séquence correspondante une fois réalisée, et 8 filmos entrent également dans les rangs.





La variété des bonus motive à elle seule l'acquisition de ce DVD.

Un pont trop loin

Gag ! Le livret qui devait être inséré dans le DVD du *Pont de la rivière Kwaï* n'a finalement pas pu… entrer dans le boîtier ! Les notes de production qui y figuraient étaient pourtant bien…

Belle et bien

La Belle et le Clochard, l'appel de la rue, sortira le 1er mars. Ce sera le **premier DVD Walt Disney** avec commentaires audio du réalisateur et menus animés.

Face à face

Les DVD de *Volte/face*, *L'homme qui murmurait à l'oreille des chevaux*, *Starship Troopers* et *Rock* avaient fait scandale : il s'agissait de DVD 10 (disques double face) nécessitant de retourner le disque en milieu de projection. Tous ces films seront **réédités fin 2001** dans des versions plus conformes à nos attentes…

Nice prices

CTV

International proposera, en avril, une vague de **4 DVD à 99 F**. On sait qu'ils ne comporteront pas de bonus, mais qu'ils mériteront un coup d'œil : *Wind* (avec Matthew Modine), *Reginald Gangsters* (avec Pam Grear), mais aussi *Les Enfants du maïs 1 & 2* et *Night Watch*.

Sens… ationnel !

Incassable, le nouveau M. Night Shyamalan, avec Bruce Willis, sortira en DVD début juillet. Comme il l'avait fait pour *Sixième sens*, le réalisateur y présentera certaines scènes coupées au montage, expliquant les raisons de ses choix.

Suivez la ligne !

Alors que sort seulement maintenant le VHS de *La Ligne verte*, quelque **100 000 DVD** du film adapté de l'œuvre de Stephen King (chronique dans notre précédent numéro) ont déjà trouvé acheteurs et ce sans aucune pub ! Warner, son éditeur, avoue avoir vendu, en 1 mois, ce qu'il comptait vendre en 3…

Hurlements

Le DVD de *Scream 3* (le 20 février, chez Universal Pictures) n'était pas prêt pour notre bouclage. On connaît néanmoins une grande partie de son contenu : pistes Dolby Digital 5.1 et DTS pour les V.F. et V.O., making of, commentaire audio du réalisateur et de ses techniciens, bêtisier, scènes coupées et fin alternative. A priori, **de quoi hurler de plaisir…** Un conseil : attendez notre prochain numéro pour vous assurer que tout ça en vaut la peine (on n'ose imaginer le contraire). À défaut, refaites-vous *Angélique marquise des anges* qui fout aussi pas mal la trouille…

Rareté

Le DVD de Rollerball devrait bientôt être retiré des rayons pour lui voir succéder une édition Collector au moment de la sortie de son remake au cinéma.

Titre :	Destins croisés (de Playtex)
Distribution :	New Line Cinema
Producteur :	Metropolitan Film & Video
Date de sortie au cinéma :	TF1 Vidéo
Durée :	1999
Durée du film :	3h
Réalisateur :	Paul Thomas Anderson
Producteurs :	Joanne Sellar, Paul Thomas Anderson.
Acteurs principaux :	Tom Cruise, Philip Seymour Hoffman, Julianne Moore, Philip Bakerhall, William H. Macey, John C. Reilly.
Musique :	Jon Brion.
Date de sortie au DVD :	disponible

Photos Prod

Magnolia

Un film à part qui bénéficie d'une édition Collector de très grande qualité. Si vous cherchez autre chose que des explosions et du gun fight, Magnolia est fait pour vous.

par François-Cyril Géroult

Tout comme Michael Bay (voir la chronique de *Bad Boys*), Paul Thomas Anderson, le réalisateur de *Magnolia*, en est à son troisième film. La comparaison s'arrête ici car le premier, spécialiste de l'action, oppose un style percutant au second, doté d'une extrême sensibilité, et donc plus proche de ses personnages. Car si, passée la première demi-heure, vous ne vous êtes pas endormi ou si vous avez aimé son précédent film *Boogie Nights*, ce long métrage est fait pour vous. *Magnolia*, c'est avant tout trois heures de pur plaisir cinématographique… ou d'ennui ! Le film est commercialisé en Edition Prestige, ce qui, pour cet éditeur, est synonyme d'un maximum de suppléments tous sous-titrables en français. C'est une édition double qui nous est présentée avec un premier disque pour le film et un second consacré aux nombreux bonus. Les menus fixes et muets marient l'élégance à une trop grande sobriété. Le chapitrage des scènes est un peu juste car il ne propose que douze accès pour un film d'une durée de trois heures. La longueur de l'histoire et le grand nombre de personnages auraient mérité un découpage plus précis. L'image au format cinémascope et en 16/9 est fabuleuse de définition et exempte du moindre défaut. En Dolby Digital 5.1, la bande son ne se prête pas aux effets, mais offre une belle clarté aux dialogues et une dynamique impressionnante aux nombreuses plages musicales. Place aux nombreux bonus, la PS2 va chauffer ! Le premier de la liste est une curiosité : une mire de réglage pour votre téléviseur. Petit mode d'emploi à l'attention des utilisateurs : en jouant sur la luminosité, le contraste et les couleurs, vous devriez obtenir un blanc éclatant et un noir profond (surtout pas de gris), encadrant des couleurs naturelles et correctement saturées. Dépêchez-vous car après quelques dizaines de secondes de mire, le bonus caché apparaît. C'est un bêtisier de huit minutes réunissant prises ratées et fous rires. Ensuite, Tom Cruise est à l'honneur avec une scène inédite savoureuse et l'infomercial de la méthode « Séduire et détruire ». Du concentré de second degré des plus amusants. Le pré-film annonce et la bande-annonce sont en 16/9, mais seul le premier offre un son 5.1. Neuf spots TV découpés par thèmes complètent ce matériel promotionnel. Le clip *Save me* interprété par Aimee Mann, auteur des chansons du film, est également de la partie. P.T. Anderson en est le réalisateur ; on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même. Le clou du spectacle est certainement le journal de *Magnolia* : un document captivant de 72 minutes sur les coulisses du film, des répétitions au tournage, complétées par des interviews. Il ne manque qu'un commentaire audio à cette édition pour être ultra-méga-complète. Mais honnêtement, serait-il bien raisonnable de repartir pour trois heures après tous ces bonus ?

Toute une partie des bonus est consacrée à Tom Cruise.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1

2.35 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1
Simple face, double couche (film)

Disc 2
Simple face, simple couche (bonus)

***L'essentiel :** Un Tom Cruise épatant et inattendu. Une double édition très complète pour ce film émouvant qui nous permet de voir autre chose que le classique film d'action américain.*

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VAUGIRARD(15)
CHELLES (77)
OBERVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
LE HAVRE (76)
AMIENS console (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

SCORE GAMES MULTIMEDIA

BON DE REDUCTION

.35F

SCORE GAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
Ridge Racer V OU International Track & Field
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 35Frs)
VALABLE JUSQU'AU 28/02/2001

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON
D'ACHAT DE 35Frs
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

Ridge Racer V

International Track & Field

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

2.21F/Mn

Genre : La bourse et la vie
Studio : Granada Film Productions / Newmarket Capital Group
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal Studios

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h44
Réalisateur : James Dearden
Producteurs : James Dearden, Janette Day, Paul Raphael.

Acteurs principaux : Ewan McGregor, Anna Friel, Yves Beneyton, Betsy Brantley, Caroline Langrishe.
Musique : Richard Hartley
Date de sortie du DVD : disponible
Pour faire comme dans le film : www.boursorama.com

Photos Prod

Trader

par Christophe Séfrin

Une histoire vraie pour un DVD qui aurait mérité plus de soin. L'histoire d'une faillite monumentale, d'une arnaque prodigieuse.

Bonus peu nombreux mais essentiels !

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français, français pour malentendants.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 2.0 stéréo

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 — Simple face, double couche

L'essentiel : Une hallucinante histoire vraie à laquelle McGregor apporte un visage humain. Son édition DVD possède juste ce qu'il faut d'ingrédients pour nous donner envie de boursicoter.

On imaginait un être diabolique, un calculateur, un dieu de la finance, un type qui, au Monopoly, ramassait forcément toutes les gares, mais rien ! Le réalisateur voudrait nous faire croire que Nick Leeson était un inconscient. Comment imaginer un seul instant que celui qui parvint à flinguer la plus ancienne banque d'affaires du monde à la fin des années 90, n'était qu'un simple « gambler » égaré sur les marchés financiers en Asie, alors qu'il aurait dû placer ses pions à Las Vegas ? Et en plus, c'est Ewan McGregor, un type bien, qu'on n'a pas souvent vu dans des rôles de salaud, qui s'y colle ! On prend donc fait et cause pour son personnage qui a réussi jusqu'au bout à rouler la Barings dans la farine, en lui faisant croire qu'il lui rapportait des millions alors qu'il en perdait dix fois plus.

Le film de Dearden, *Un baiser avant de mourir*, possède, lui, l'avantage de nous laisser croire que Leeson peut se refaire. La caricature de la Bourse, présentée comme « un casino géant », est parfois trop exagérée, mais l'essentiel est dit. Le DVD va également droit au but. Il ne s'encombre d'aucun artifice. Un remix 5.1 n'aurait certes pas été de trop pour nous plonger dans l'atmosphère bruyante et oppressante des salles de marché. On se contentera d'une stéréo. La qualité de l'image, peut-être trop lisse et conventionnelle, ne déçoit finalement pas. Les bonus non plus : making of de 13 minutes (extraits du tournage de six scènes), bribes d'interviews de McGregor, Friel et Dearden (de 59 secondes à 2 min 37) et filmos déroulantes. Ce qu'il faut, là où il faut. Mais pas davantage…

Genre : Flics story
Studio : La Chauve-Souris/Le Studio Canal+ Telefrance/M6 Films
Éditeur : Studio Canal
Distributeur : Universal Studios

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1h40
Réalisateur : Frédéric Schœndoerffer
Producteurs : Éric Névé
Acteurs principaux : Charles Berling, André Dussolier, Ludovic Schœndoerffer, Pierre Mottet, Frédéric Quiring.
Musique : Bruno Coulais
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

Scènes de crimes

par Christophe Séfrin

On y croit ou presque. Un thriller troublant qui en montre un peu plus sur le monde de la police en France. À regarder.

- Langue : français
- Sous-titres : absents
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

2.35 — 16/9 compatible 4/3

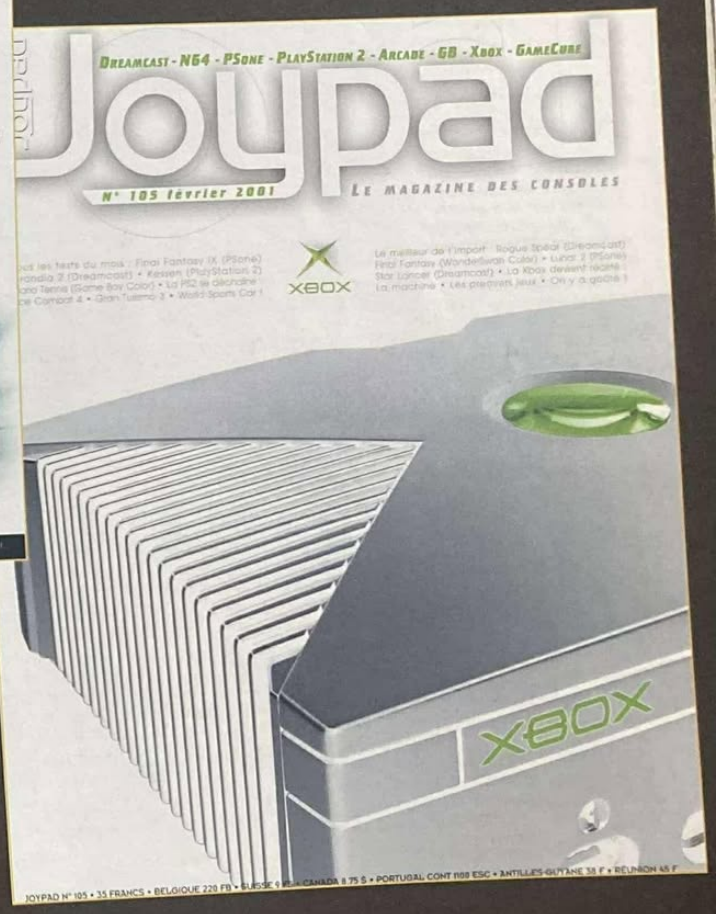
Disc 1 — Simple face, double couche

L'essentiel : Dans la lignée du Cousin, un polar dense et respectueux du travail des enquêteurs. Servi par un DVD qui rend incontestablement hommage au support, ce film est un véritable Silence des agneaux à la française.

On a rarement vu image aussi belle. Luminosité, puissance des contrastes, définition optimale : la technologie DVD rend hommage au travail du directeur de la photo Jean-Pierre Sauvaire. Bruno Coulais, dont la partition sur *Himalaya* (DVD Éditions Montparnasse) a marqué à jamais les circuits imprimés des amplis DTS, ne sera pas jaloux. Ses compositions, ici en Dolby Digital 5.1, ont été bichonnées. Nombre d'éditeurs français devraient puiser leur inspiration dans ce DVD. Les bonus s'y ramassent à la pelle plutôt qu'au scalpel. On peut dire que ce DVD possède de belles armes pour faire valoir ses droits dans les rayons « polar ». En effet, il suffit de se référer aux explications techniques sur la réalisation du premier plan du film par la société de trucage Mac Guff Line, ainsi qu'aux bandes-annonces « interdites » parce que trop dures (le titre du film s'y écrivait alors au singulier…). Le making of « pirate » du chef machino, une scène coupée, des photos, les filmos et le commentaire audio du metteur en scène ne sont pas non plus en reste. Cela n'en empêche pas moins le réalisateur de considérer son film plutôt comme une « tragédie ». Le parcours de ses enquêteurs de la « crim' » sur les traces d'un serial-killer est avant tout celui de deux hommes « qui vivent avec la mort ». Façonné grâce aux conseils du SRPJ de Versailles, *Scènes de crimes* fait œuvre de document sur les méthodes de la Criminelle et de la Police scientifique. Il rappelle que, sous l'uniforme et la blouse blanche, vivent des êtres qui ne restent pas de marbre face aux événements. Pour son premier long métrage, Schoendoerffer est même allé jusqu'à propulser devant sa caméra, de vrais flics pour exercer un contrôle permanent sur son travail ! Berling et Dussolier endossent l'un et l'autre un rôle dense, offrant parfois de vrais « cadeaux » à celui qui les dirige.

Joypad

LE MAGAZINE...



...DES PASSIONNÉS DE JEUX VIDÉO !

Petits plaisirs entre amis

Ça s'annonce démoniaque ! Tous les DVD que nous n'avons pas reçus à temps et ceux que nous espérons avant notre prochain bouclage…

7 février
Hurricane Carte
(Metropolitan Video)

20 février
Krull, édition spéciale
(Gaumont/Columbia)
Scream 3
(Universal Pictures Video)
Comme un aimant
(Studio Canal)

21 février
Crying Freeman
(Metropolitan Video)
The Rocky Horror Picture Show
(Fox/Pathé/Europa)
Terminator
(Fox/Pathé/Europa)

24 février
60 secondes chrono
(Buena Vista)

27 février
J.F.K. édition Collector
(Warner)
Entre ciel et terre
(Warner)
Tueurs nés
(Warner).

1er mars
X-files, saison 2
(Fox/Pathé/Europa)

7 mars
Mission to Mars
(Fox/Pathé/Europa)
Permis de tuer
(Fox/Pathé/Europa)
Tuer n'est pas jouer
(Fox/Pathé/Europa)
Supernova
(Fox/Pathé/Europa)
Les Thunderbirds 1 & 2
(Fox/Pathé/Europa).

20 mars
Le pacificateur
(DreamWorks)
Fourmiz
(DreamWorks)
Prémonitions
(Universal Pictures Video)

21 mars
X-Men
(Fox/Pathé/Europa)
Promenons-nous dans les bois
(Fox/Pathé/Europa)

Genre : Voyage en Italie
Studio : Miramax Films / Paramount Pictures
Éditeur : TF1 Vidéo
Distributeur : TF1 Vidéo

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2h13
Réalisateur : Anthony Minghella
Producteurs : William Horberg, Tom Sternberg.

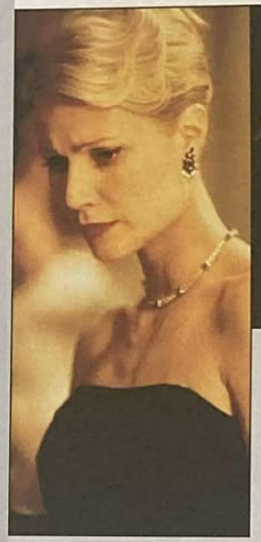
Acteurs principaux : Matt Damon, Gwyneth Paltrow, Jude Law, Cate Blanchett.
Musique : Gabriel Yared
Date de sortie du DVD : 7 février

Photos Prod

Le talentueux Mr Ripley

par Christophe Séfrin

Un peu de tendresse dans ce monde de brutes, mais de la tendresse en DTS tout de même…



- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français. Ils sont imposés sur la V.O.*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1 et DTS

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche

Disc 2 Simple face, simple couche

L'essentiel : Un thriller romantique d'après Patricia Highsmith, à l'interprétation digne d'éloges. Une édition DVD très soignée et une bande originale dopée par un son DTS de grande classe.

TF1 Vidéo succombe à la tentation de la double édition : un disque pour le film, un second pour les bonus. La longueur de l'œuvre et l'espace occupé par les pistes audio en Dolby Digital 5.1 et DTS justifient la présence d'un second DVD pour les extras. Anthony Minghella avait entamé l'écriture du scénario de Ripley avant de tourner *Le Patient anglais*. Adapté d'un roman de Patricia Highsmith, ce long métrage prend corps dans l'Italie des années 50. Mandaté pour persuader Dickie Greenleaf, un fils à papa, de revenir aux Etats-Unis, Tom Ripley va se frotter à l'insouciance et à la fortune de ce personnage hors normes, jusqu'à se confondre avec lui… La première heure du film cherche son chemin. La seconde le trouve : on est au cœur d'un thriller romantique de la meilleure eau, où l'hémoglobine le dispute à la confusion des sentiments.

Les couleurs de l'Italie trouvent en ce DVD une palette pleine de nuances, restituant avec beaucoup de chaleur toutes les ambiances du film. La musique de Gabriel Yared, très swing, s'accorde totalement avec le son 5.1 proposé dans ses deux standards : Dolby Digital et DTS, le second accentuant encore la dynamique de la partition. Les suppléments se déclinent au gré d'un document sous-titré sur la B.O. (9 min), d'un bref making of (5 min), de filmos et de bribes d'interviews. Celles-ci provenant d'un EPK (Electronic Press Kit), dossier de presse vidéo remis aux chaînes de télévision pour la sortie du film en salle sont livrées brut de décoffrage, alors qu'elles sont destinées à faire partie d'un montage. Chaque acteur monologue devant la caméra, les questions ayant été remplacées par des fondus enchaînés au noir. Cela offre des perles comme lorsque Philip Seymour Hoffman fait l'éloge de Minghella puis, après un fondu, lance « il est puant », alors qu'il parle de son personnage…

Des sanglots oui, mais sur DTS !

Genre : Mauvais garçons
Studio : Columbia Pictures
Éditeur : Columbia Tristar
Distributeur : Gaumont Columbia Tristar Home Vidéo

Date de sortie du film : 1995
Durée du film : 1h54
Réalisateur : Michael Bay
Producteurs : Don Simpson, Jerry Bruckeimer.

Acteurs principaux : Will Smith, Martin Lawrence, Tea Leoni, Tcheky Karyo.
Musique : Mark Mancina
Date de sortie du DVD : disponible

Photos Prod

Si vous n'avez pas encore ce film d'action détonant dans votre DVD-thèque, voici l'occasion de céder à la tentation. Ampli et enceintes adéquates indispensables pour profiter de ce long métrage grand spectacle !

Bad Boys

par François-Cyril Géroult

Édition Collector

Les mauvais garçons sont en fait à chercher du côté de la production et de la réalisation. En effet, les producteurs, Don Simpson et Jerry Bruckheimer, spécialistes du film d'action, donnaient une chance à un jeune réalisateur surdoué venu de la publicité : Michael Bay. Il imposa, dès ce premier film, son style facilement reconnaissable par la suite dans *Rock* et *Armageddon*. C'est-à-dire une caméra perpétuellement en mouvement et un montage très voire trop rythmé avec un plan toutes les secondes. Cette édition collector est, au même titre que *Légendes d'automne* et *The Craft* le mois dernier, une réédition d'un titre déjà paru il y a deux ans en DVD. Le principe est identique, on reprend l'ancienne version et on l'enrichit d'un maximum de suppléments. Le lifting commence par le menu d'accueil et le chapitrage qui deviennent certes animés, mais fort peu réussis d'un point de vue graphique. L'image du film est au contraire impressionnante de qualité et de précision, tout comme les bandes sonores. Les pistes son et les sous-titres espagnols et italiens ont disparu. À écouter de préférence en V.O. : le 5.1 est survitaminé et le caisson de graves appuie chaque explosion. Une piste musicale isolée fait son apparition ainsi que le commentaire audio sous-titrable du réalisateur. Très speed, il donne beaucoup d'informations et d'anecdotes. On apprend que le scénario était un véritable gruyère, d'où une large place faite à l'improvisation pour le duo Smith-Lawrence, ou encore que Michael Bay a fait un chèque de 25 000 $ au studio, soit un quart de son salaire, pour payer une scène d'effets spéciaux qu'il souhaitait absolument voir figurer dans son film. Le petit making of promotionnel et inintéressant de la première édition est avantageusement remplacé ici par un document de 24 minutes intitulé « The boom and bang of Bad Boys ». Les armes et les effets pyrotechniques sont mis en avant à travers une série de tests filmés précédant les scènes de tournage du film. Cette douzaine d'essais explosifs est regroupée dans une section multiangle. À vous de choisir entre 4 caméras filmant à 2 000 images par seconde (au lieu des 24 images traditionnelles du cinéma), pour revoir au ralenti les impacts de balles et autres explosions. Un parfait exercice d'utilisation de la fonction multiangle pour la PS2, mais qui s'avère peu lisible si vous utilisez la Dual Shock et non une télécommande spéciale DVD. La suite en musique, avec trois clips dont le fameux *Shy Guy* de Diana King. Quatre bio-filmographies et des photos du tournage nous conduisent à la bande-annonce du film. Un titre indispensable pour les fans de Michael Bay ou les inconditionnels de Will Smith.

Votre PS2 et vos enceintes vous feront une démonstration de leur puissance.

- *Langues : anglais, français, allemand, bande originale du film isolée.*
- *Sous-titres : anglais, français, allemand, néerlandais, arabe, bulgare, tchèque, danois, finnois, grec, hébreu, hindi, hongrois, islandais, norvégien, polonais, suédois, turc.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.85 *16/9 compatible 4/3*

Disc 1 Simple face, double couche

L'essentiel : L'humour détonant du duo Smith-Lawrence et une tonne de bonus sous-titrables pour une interactivité des plus complètes. Une édition explosive qui mérite amplement sa mention Collector.

Harry dans tous ses états

Le réalisateur Dominik Moll, mais aussi les acteurs (Mathilde Seigner, Laurent Lucas, Sophie Guillemin et Sergi Lopez), tous se sont prêté au jeu de l'interview pour les bonus de l'édition zone 2 de *Harry, un ami qui vous veut du bien*, prévue bientôt. Plus de 4 heures d'entretien ont ainsi été enregistrées pour que l'éditeur Film Office confectionne un **making of exclusif**.

War Zone

Le film de Peter Kominsky sur la guerre en Bosnie, *Warriors*, proposera, dans les suppléments de son édition DVD (le 21 mars, aux Éditions Montparnasse), le document d'Arte « **Le dessous des cartes** », qui resitue le conflit dans son contexte géopolitique.

Impossible 2

Avec *Gladiator* (le 6 mars), c'est sûrement le DVD que l'on attend le plus ! *Mission impossible : 2* sortira **le 5 avril**. D'ici là, on a tout le temps de fantasmer sur le contenu des extras : interviews des comédiens, coulisses des cascades, 11 séquences d'action détaillées, commentaire (en Dolby surround) de John Woo, clip vidéo, scène alternative d'ouverture, parodie du film réalisée pour les MTV Awards et, en bonus DVD-Rom, « Les dossiers des agents ».

par Olivier Fallaix

Les incontournables de l'animation

C'est seulement depuis un an qu'en France, on commence réellement à trouver de grands dessins animés en DVD. Néanmoins, saluons le travail des éditeurs qui se décarcassent généralement pour enrichir ces programmes de suppléments qui font parfois pâlir les éditeurs étrangers ! Entre les rééditions d'anciennes séries classiques et les films récents, nous vous avons sélectionné les DVD indispensables sortis ces derniers temps.

Les Mystérieuses Cités d'or
Coffret
(AK Vidéo – Sony)

Série-culte des années 80, cette coproduction franco-japonaise ressort pour notre plus grand plaisir. Malgré une image quelque peu granuleuse et une unique piste son mono en français, cette édition s'illustre par ses nombreux suppléments, différents dans chacun des 5 DVD contenus dans ce coffret : interview du réalisateur français, croquis préparatoires, décors, biographies, goodies... Rien ne vous échappera sur la création du dessin animé. Et ce n'est pas tout, un sixième DVD revient sur le roman d'origine et propose un documentaire japonais inédit sur les Incas. Enfin, cerise sur le gâteau : pendant la lecture de chaque épisode en mode Multiangle, une carte indique les déplacements et la position des héros au moment de l'action.

Les Mystérieuses Cités d'or - © BTL - NHK

Toy Story
Coffret 2 DVD
(Walt Disney Home Vidéo)

On ne vous présente plus les deux longs métrages entièrement réalisés en images de synthèse au studio Pixar. Tant qu'à vouloir les acheter, autant prendre directement le boîtier spécial contenant les 2 films. Vous trouverez à l'intérieur les 2 DVD. Le son et l'image sont d'une qualité exceptionnelle et quelques bonus vous dévoileront certains secrets de fabrication de ces nouveaux types de dessins animés. On est cependant loin de l'édition zone 1 de ce même coffret qui contient un troisième DVD truffé d'explications très détaillées sur la production. Dommage.

Toy Story - © Disney

Conan le fils du futur
Vol.1
(IDP)

En attendant la sortie DVD de *Princesse Mononoké*, vous pouvez déjà découvrir le premier dessin animé mis en scène par Hayao Miyazaki (*Mon voisin Totoro, Porco Rosso*). *Conan le fils du futur* est une série de 26 épisodes où 2 enfants vont être les acteurs principaux de la reconstruction d'un monde presque entièrement recouvert d'eau, suite aux cataclysmes engendrés par des guerres. Le Spielberg japonais dévoile, dans cette série, des personnages et des thèmes qui deviendront récurrents dans les films qui feront plus tard son succès. Le premier DVD contient 5 épisodes ainsi que des croquis de personnages, une présentation de Miyazaki, le générique à chanter en karaoké et un petit reportage sur la réalisation du doublage français. Si seule la version française est proposée, on peut toutefois choisir la transition entre les épisodes (générique en V.O., en V.F., pas de générique).

Conan - © Nippon Animation

Lodoss - © Kadokawa shoten - Marubeni - TBS

Chroniques de la Guerre de Lodoss
Vol.1
(Kaze)

Ce grand classique de l'heroic fantasy avait déjà fait ses preuves, il y a quelques années, en vidéo. Les aventures du jeune chevalier Parn, de l'elfe Deedlit, du nain Ghim, du magicien Slayne, du moine Eto et du brigand Woodchuck avaient déjà séduit bon nombre de rôlistes. La saga tiendra sur 3 DVD. Dans le premier, on trouvera, en plus des 5 premiers épisodes, un reportage de 25 minutes sur le jeu de rôle et ses origines (qui intéressera plutôt les néophytes), une analyse sur la géographie des lieux de l'action (comparaison avec des constructions et des lieux du Moyen Âge ou d'autres époques) et une galerie d'images. Bien sûr, chaque épisode est proposé en V.F. ou V.O. sous-titre et 2 sous-titrages sont disponibles : un « normal » et un second pour sourds et malentendants. On peut regretter que les génériques aient été supprimés entre les épisodes et que l'image ne soit pas d'une qualité exceptionnelle.

Il était une fois... L'Homme - © Procidis

Il était une fois... l'Homme
Vol.1
(Sony Music Vidéo)

C'est en 1978 qu'Albert Barillé a eu l'idée de raconter l'histoire de l'humanité. Cinq autres séries ont ensuite vu le jour et ressortent aujourd'hui en DVD chez Sony (excepté *Il était une fois... L'Espace*). Chaque DVD ne contient que 4 épisodes en version française et anglaise. C'est peu, mais le menu nous permet d'accéder à un lexique qui lance des extraits du dessin animé, pour expliquer certains mots. On peut aussi reclasser les épisodes dans un ordre chronologique, et l'ensemble est agrémenté d'un joli menu en 3D présenté par Maestro. Bref, un DVD où l'on a privilégié l'aspect ludo-éducatif, caractéristique principale de ces séries.

Il était une fois... L'Espace - © Procidis

Il était une fois... L'Espace
Le film - Édition spéciale
(IDP)

Ce film, sorti dans les salles en 1983, est un remontage des derniers épisodes de la série télévisée. Il présente donc un intérêt limité pour celui qui connaît déjà la série. Toutefois, le DVD mérite bien sa mention d'Édition spéciale en raison de l'avalanche de suppléments qu'il inclut : un making of sur la réalisation d'une série « Il était une fois » qui nous mènera de la conception au doublage, un commentaire audio de l'auteur Albert Barillé, une piste audio musicale, la bande-annonce du film, deux galeries de croquis des vaisseaux et des décors, une biographie et le générique TV multilangues et karaoké !

Le Géant de fer - © Warner

Le Géant de fer
(Warner)

Voici un film américain produit par Warner qui est passé complètement inaperçu lors de sa sortie au cinéma. Pourtant, il proposait une histoire touchante et surtout pas niaise du tout, servie par une animation de qualité. Un jeune garçon va se lier d'amitié avec un robot géant qui a atterri sur Terre et semble avoir oublié la raison de sa venue, le tout dans un contexte de guerre froide dans les States des années 50. Le DVD ne propose guère de bonus en dehors de la bande-annonce, d'un clip et d'un making of qui raconte le film plutôt que nous dévoiler les coulisses de la production. Mais ce dessin animé suffit à lui seul à susciter l'intérêt du DVD, d'autant qu'il est présenté dans son format cinéma original et qu'il bénéficie de pistes son 5.1 qui feront trembler votre installation, tant en V.O. qu'en V.F..

Et aussi

Réincarnations

D'après le manga de Saki Hiwatari, l'une des meilleures séries d'OAV sorties en France. Le DVD contient 2 disques, soit l'ensemble de cette courte série.

Lin-Roh la brigade des loups

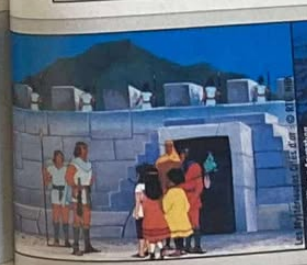
Le film tiré d'un scénario de Mamoru Oshii (*Ghost in the shell, Patlabor*). Reportez-vous à notre précédent numéro.

Le Tombeau des Lucioles

Un film très triste, très dur mais terriblement poignant, réalisé par le Isao Takahata au sein du studio Ghibli (*Totoro, Princesse Mononoké*).

Le Journal d'Anne Frank

Une adaptation réalisée au studio japonais Madhouse (*Lodoss*) qui reste très fidèle au roman autobiographique original.



Les Mystérieuses Cités d'or - © BTL - NHK

Conan - © Nippon Animation

Il était une fois... L'Espace - © Procidis

Princesse Mononoké - © Kadokawa Shoten - Marubeni - TBS

Achetez-les tous !

La frénésie de la consommation

par Jean-François Morisse

Les débordements, quels qu'ils soient, motivent toujours, après coup, une réflexion. Le lancement de la PS2 et les autres phénomènes conso de l'année 2000 laissent songeur.

La dernière console de Sony, objet de tant de convoitise, parfois bien violemment acquise.

La PS2 semble être l'élément indispensable dans un salon familial.

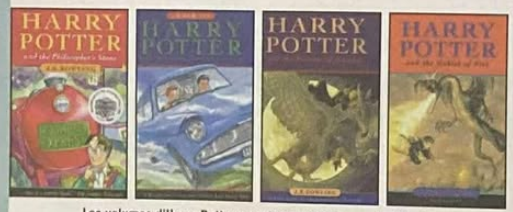
Quelques mois après le spectaculaire lancement de la PlayStation 2 en France (voir notre précédent numéro), un regard rétrospectif incite à se poser quelques questions qui contrarieront ceux que notre culture de fin de siècle et de début de millénaire a déjà apprivoisés. Avec en toile de fond, certains passages de l'Ancien Testament ou des *Dix Commandements* de Cecil B. Demille, pour les plus cinéphiles d'entre nous, et l'adoration des idoles (le fameux Veau d'Or), on garde à l'esprit, sans toutefois le comprendre instantanément, que le culte des objets ne mène à rien de bon. S'entredéchirer, se bousculer et s'injurier pour une machine, aussi fantastique soit-elle, n'en demeure pas moins un comportement humain plutôt inquiétant. Si l'on se pâmait il y a 30 ans devant les Beattles (les images retransmises à la télévision ont été imprimées au fer blanc dans notre esprit), le 3e millénaire marque l'avènement de nouvelles vedettes devant lesquelles on n'hésite pas à se prosterner : les biens de consommation. L'objet en lui-même n'est pas fautif, qu'il s'appelle PlayStation 2, Pokémon ou Harry Potter. Alors que l'Europe s'interroge avec une inquiétude croissante et maladive, afin de savoir si elle pourra oui ou non jouer en temps et en heure, ou lire le dernier ouvrage porté aux nues par la critique, les trois quarts de la population mondiale se demandent simplement s'ils pourront… manger à leur faim.

Consommation humaniste

On ne choisit cependant pas de naître en France ou en Sierra Leone, et il faut bien au niveau individuel, reconnaître notre partielle impuissance. Il ne s'agit pas ici de nourrir quelque complexe vis-à-vis de notre confort, mais plutôt de s'inquiéter de la vacuité d'une certaine forme d'existence qui, malgré nous, pernicieusement, devient un modèle de vie pour l'Axe Japon-Europe-Continent nord-américain (exception faite du Mexique). Se passionner pour les choses plus que pour les individus est une dérive inquiétante. À cela, on pourra rétorquer que le suivi de certaines modes s'inscrit dans un schéma d'intégration sociale. Difficile aujourd'hui d'avoir 12 ans et de ne pas connaître ses Pokémon sur le bout des doigts, sous peine d'être rejeté de sa communauté. Facteur d'intégration, ces objets de culte peuvent aussi apparaître comme un médium d'humanisation lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. Des jeux qui se partagent (engouement des titres multijoueurs et réseau) et qui se racontent entre adeptes ou en famille, lorsque les parents sont suffisamment à l'écoute de leurs enfants. C'est aussi la société de consommation qui se définit ainsi comme facteur de socialisation. Ne pas avoir les dernières Nike, les nouvelles Weston, le récent quatrième volume d'Harry Potter ou le 151e et mystérieux Pokémon, c'est se mettre en marge d'une communauté. Ne pas baigner dans la folie ambiante revient à se marginaliser…

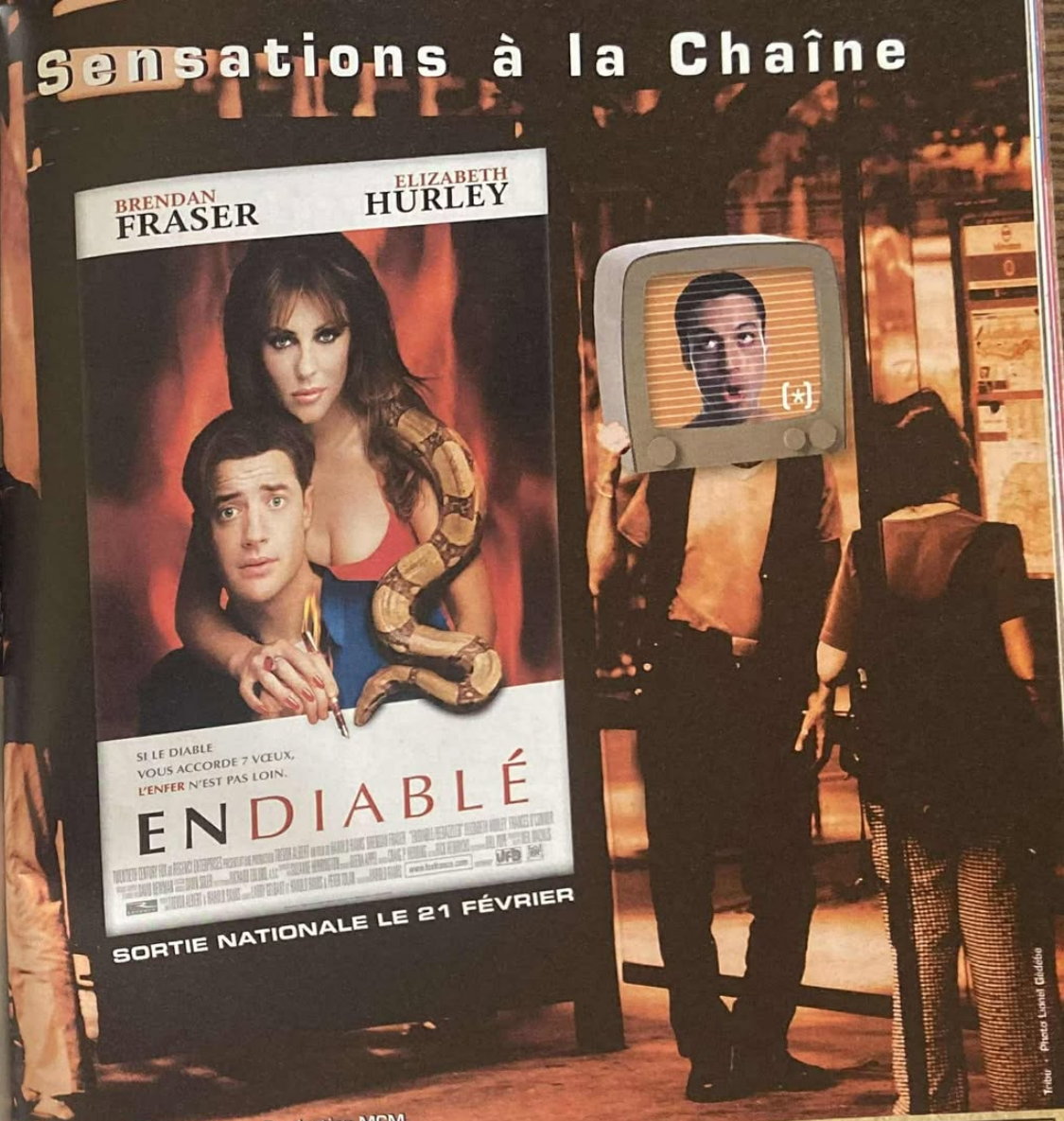
Les fanas de la conso

Mais « In medio stat virtus », au milieu se trouve la vertu, comme l'écrivait St Thomas d'Aquin. Voilà pourquoi il faut parfois être lucide, pour simplement rester plus humain. Les objets, quels qu'ils soient, ne méritent pas les débordements auxquels nous avons pu assister à la fin de l'année 2000. Pour ce qui est de la PlayStation 2, Sony annonçait en avoir vendu 160 000 en France, fin 2000, et quelque 6,2 millions de par le monde à la même période. Objectif pour la fin 2001 : 27 millions de PS2 vendues sur la planète ! Autant dire qu'il devrait y en avoir largement pour tous. Si l'on peut comprendre l'adoration démonstrative d'être humain, pour ce qu'il peut y avoir d'unique, on ne saisit pas le caractère sacré et fascinant d'un objet reproduit à des millions d'exemplaires… En outre, la seule patience suffit généralement à se procurer ces reliques dans des conditions plus traditionnelles mais sans doute moins mémorables. Nos contemporains nous lassent-ils donc tant qu'il faille désormais se rabattre sur les objets pour éprouver encore quelque passion ? On peut se le demander.



Les volumes d'Harry Potter se suivent, tous augmentant à chaque parution la réputation mondiale de cet ouvrage à succès.

Sensations à la Chaîne



[*] Christopha C. 24 ans, Production MCM

UN CINEMASCOPE ENDIABLE

A l'occasion de la sortie du film "ENDIABLE" le 21 février, Vérane reçoit en interview Liz Hurley mais aussi Brendan Fraser et le réalisateur Harold Ramis dans Cinémascope, le samedi 17 février à 16h30.
Rediffusions : Dimanche 18 à 11h30 et vendredi 23 à 22h.

mcm
www.mcm.net

MCM disponible sur UPC 0 810 711 711 (prix d'un appel local) - www.upcfrance.com

xAncien rédacteur en chef de l'illustre magazine *Starfix*, Christophe Gans revient à la réalisation pour *Le Pacte des loups*, la production française la plus attendue de l'année. Voici quelques minutes passées avec un vrai passionné de jeux, comme on n'en voit que trop rarement.

par Fabien Deleval

Interview de Christophe Gans

L'instigateur du Pacte des loups

Play2Mag : Les jeux vidéo et toi, quelle est votre histoire ?

Christophe Gans : La révélation a eu lieu sur PC. J'ai joué un peu aux machines d'arcade mais ça n'était pas encore devenu une partie intégrante de mon existence. Un Noël, je suis descendu chez mes parents et on a offert à mon petit cousin un PC et Quake. Je me suis mis dessus à 7 heures du soir et j'ai fini à 8 heures du matin. De retour à Paris deux jours après, je suis allé au magasin de jeux au-dessus duquel j'habite et j'ai acheté Tomb Raider et Resident Evil. Je ne suis ressorti de chez moi que 4 jours plus tard.

Et en tant que cinéaste, quelle analyse portes-tu sur Resident Evil ?

Resident Evil, c'est une série B. Moi, ce que j'aime, c'est qu'il a l'énergie de ces œuvres qui n'existent plus au cinéma. Dans les années 80, on voyait plein de petits films incroyables, Evil Dead entre autres. C'est à la fois fun, bizarre, déglingué, pas très sérieux mais aussi, incroyablement nourrissant. Lorsque j'ai joué à Resident Evil, j'ai retrouvé le plaisir simple de la série B : celui d'ouvrir une porte et d'avoir peur de ce que tu peux bien trouver derrière.

Les rapports qu'ont le cinéma et les jeux vidéo, cela te paraît bien sain ?

Je pense que le cinéma a une attitude arrogante vis-à-vis des jeux vidéo, tout spécialement le cinéma hollywoodien qui s'est dit : « Tiens, y a des gosses qui passent des heures à jouer à des jeux vidéo qu'il serait bon d'adapter. » Cela a donné lieu à des films consternants qui sont en fait une preuve que le cinéma assujetti les jeux vidéo d'une part à son marketing mais aussi à ses propres erreurs. La question intéressante est de savoir si le jeu vidéo, en tant qu'entité indépendante, peut apporter des choses au cinéma d'aujourd'hui alors que ce dernier entre dans une phase déclinante.

Existe-t-il une complémentarité des deux genres ?

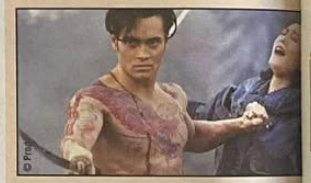
Le cinéma a tout à gagner non pas à s'inspirer du jeu vidéo mais à le considérer bel et bien comme un langage parallèle, trivial. Pour moi, les jeux sont au cinéma ce que les jeux vidéo sont à la littérature. C'est-à-dire une espèce de parent turbulent qui emprunte les figures les plus populaires voire les plus vulgaires en essayant de créer un nouveau langage bien à lui. Après un siècle de domination sans partage, le cinéma souffre d'une sclérose ; il a perdu son esprit primitif. Quelques cinéastes tentent de revenir à cet aspect : Scorcese, Cameron. Ils cherchent à savoir si on peut encore réaliser des films comme dans les années 30 avec des personnes qui les regarderont, non pas en tant que simples spectateurs mais comme êtres humains découvrant quelque chose de sacré, de plus grand qu'eux.

D'après toi, quelle place occupent les jeux vidéo parmi les Arts reconnus ?

Pendant des années, le cinéma a été considéré comme une espèce de parent pauvre de la littérature, jusqu'à ce qu'on découvre qu'il est un art à part entière. Je pense que les jeux vidéo sont à considérer comme une machine à recycler le cinéma. Les gens ne se rendent même pas compte que l'énergie créative présente dans ces derniers est bien plus importante que celle qu'on trouve dans nombre de films.

Starfix

Né à Antibes, en 1960, Christophe Gans est tombé dans le cinéma très tôt, vers l'âge de 10 ans. À cette époque, il allait au cinéma quatre fois par semaine. C'est après avoir vu *Phantom of the Paradise* de Brian de Palma qu'il décida de devenir metteur en scène. Après avoir fini l'HIDEC (Institut des hautes études cinématographiques), en 1982, il crèa un magazine sur le cinéma, Starfix, dont le premier numéro se vendit à plus de 57 000 exemplaires. Après quelques courts métrages et une participation au *Necronomicon* produit par Brian Yuzna, il enchaîne avec *Crying Freeman*, une adaptation très remarquée de la bande dessinée.



© J. Gravelines pour Première

Starfix

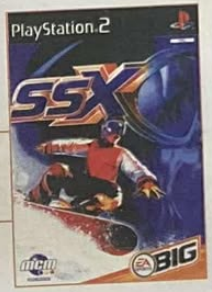
Débutée en 1982, l'aventure *Starfix* durera le temps des eighties. Ce magazine, né à l'époque où le cinéma fantastique et de science-fiction prenait enfin son essor, offrt des critiques souvent acerbes écrites par une équipe s'intéressant tout autant aux films de genre qu'aux films d'auteurs ou aux domaines jusqu'ici méprisés par d'autres revues plus institutionnelles.

LES INCONTOURNABLES DE
PlayStation®2 Magazine

PLATE-FORME
RAYMAN REVOLUTION

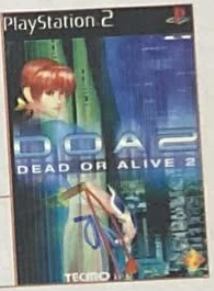
COURSE
F1 RACING CHAMPIONSHIP

SPORT
SSX



ACTION AVENTURE
X SQUAD

COMBAT
DEAD OR ALIVE 2



PUZZLE
AQUA AQUA WETRIX 2

JEU DE TIR
ARMORED CORE 2

LA VIE. LA VRAIE.

Brèves

Le méchant cyborg de *Terminator 3* (dire T3, pour faire branché), réalisé par John Mac Tiernan, sera... féminin. Famke Janssen (*X-Men*) pourrait prêter ses formes avantageuses à ce « monstre » attractif, qui fera des misères à Schwarzie et à Edward Furlong (le petit jeune de T2, qui a bien grandi). Affaire à suivre.

Milla Jovovich et Michelle Rodriguez (la révélation de *Girlfight*) incarneront respectivement Alice et Rain dans *Resident Evil : Ground Zero* de Paul Anderson (*Mortal Kombat*).

C'est l'homme au visage taillé à la serpe, Willem Dafoe, qui interprètera le Bouffon Vert, l'ennemi juré de Spiderman que Sam Raimi s'apprête à adapter pour l'écran. À ses côtés, Kirsten Dunst, la révélation de *Virgin suicides*, jouera Mary Jane dont l'homme-araignée, alias Tobey Maguire, est secrètement amoureux.

Dans la suite de *Blade*, intitulé *Bloodhunt*, que réalise Guillermo del Toro (*Mimic*), Wesley Snipes remet sa veste en cuir et s'allie à des vampires purs pour se castagner avec une nouvelle race de suceurs de sang, encore plus cruelle et sanguinaire. On en a les dents qui poussent d'avance.

The Rose that Grow from Concrete – 2 pac, Polydor
Cet album, réalisé à l'initiative de sa mère, réunit et met en musique 25 des 71 poèmes écrits par le défunt Tupac Shakur, à l'âge de 20 ans. De nombreux artistes ont répondu présent : Quincy Jones, Mos Def, Q-Tip, etc.

Bande dessinée

par Le PiXX

Yslaire et son XXe ciel

Yslaire est considéré comme l'un des auteurs de bande dessinée les plus romantiques. À savoir si lui est romantique, c'est un autre problème, mais sa capacité à créer des œuvres qui respirent l'exaltation dans le Spleen et l'Idéal reste, à ce jour, inégalée dans le neuvième art.

Pour ceux qui ne connaissent pas Yslaire, sachez que, dès 1978, il commence à être connu sous son vrai nom, Hislaire, en dessinant dans *Spirou magazine* la série *Bidouille et Violette*. Cette dernière parlait d'amoureux et d'amourettes et avait une forte tendance à virer au traité du désespoir. Déjà, ça sentait bon l'exalté. Puis, vint la consécration de la B.D. romantique avec toute la série des *Sambre*. Pour vous donner une idée, le premier tome s'intitule : *Plus ne m'est rien*, et le dernier : *Faut-il que nous mourrions ensemble*... C'est dire si Yslaire a su exploiter le mal-être d'une jeunesse noyée dans le tourbillon des évènements sombres qui ensanglantèrent Paris en 1848. Face à toute cette exaltation et à tous ces gens perturbés et meurtris, on se demande ce qu'Yslaire allait nous faire pour commémorer la mort du XXe siècle. Maintenant, on le sait, et ça tient pour le moment en deux volumes. Cela parle de la mémoire, de sa corrélation avec Internet (véritable mémoire vivante des XXe et XXIe siècles), d'étoiles et de Dieu qui aurait abandonné ses Anges sur une Terre foudroyée par la violence de l'homme. C'est édité chez les Humanoïdes Associés, la série se nomme *XXe Ciel.com* et le deuxième tome qui vient de sortir à pour titre : *Mémoires 99*. Pour respecter la verticalité et la redondance de son oeuvre, Yslaire a même ouvert un site au www.xxeciel.com. Comme quoi, le romantisme est loin d'être mort et se fond même dans notre hyper-technologie du nouveau siècle et millénaire.

Le jour de la bête

Cinéma

par Christophe Narbonne

Premier grand événement français de l'année, *Le Pacte des loups* était attendu comme le loup au coin du bois. Pas de grosse déception à l'arrivée mais quelques frustrations cependant.

Le Pacte des loups : Sortie le 31 janvier. Chasse sanglante de Christophe Gans. France. Avec Samuel Le Bihan (Grégoire de Fronsac), Mark Dacascos (Mani), Emilie Dequenne (Marianne de Morangias), Vincent Cassel (Jean-François de Morangias)... Scénario : Stéphane Cabel. Photo : Dan Laustsen. Musique : Joseph Lo Duca. Prod. : Samuel Hadida, Richard Grandpierre. Distr. : Metropolitan. 2h22.

« Loup, y es-tu ? » crient les habitants de la région du Gévaudan, dont les femmes et les enfants sont sauvagement dévorés par une bête insaisissable en cette année 1766. Dépêché sur place par Buffon le naturaliste de Louis XV, le chevalier de Fronsac, accompagné d'un Indien de ses amis, va essayer de résoudre l'énigme... Après avoir revisité le thriller à la mode « hongkongaise » dans *Crying Freeman*, Christophe Gans applique le même vernis au film en costumes, genre typiquement français. Gueux ou chevaliers se castagnent donc pieds levés en hurlant « kiaiii ! » dans des chorégraphies savamment orchestrées par Philip Kwok (*À toute épreuve, Demain ne meurt jamais*). Plastiquement superbe, le film oscille entre expressionnisme burtonien (on pense à *Sleepy Hollow*) et ambiance clippesque, avec moult ralentis ou arrêts sur image matrixiens. Tous ces anachronismes visuels fouettent un contenu un peu moins convaincant. Si la description de la noblesse provinciale ne manque pas de piquant et de perversité dans la première moitié du film, le parfum de mystère qui entoure l'histoire en prend un coup dès que la Bête paraît (on ne vous en dit pas plus). L'intrigue perd alors non seulement en intensité mais tourne presque au « grand guignol »sur la fin. Avec une bonne demi-heure en moins et, surtout, une conclusion moins attendue, l'ambitieux Gans frôlait le chef-d'œuvre. Son film a néanmoins le mérite de sortir le cinéma français de son académisme ronflant.

Photos Prod

COURREZ-VOUS ASSEZ VITE POUR LEUR ÉCHAPPER ?

Un tournage qui vire au cauchemar...

C U T

Un maniaque que rien n'arrête...

Vous n'y couperez pas !

Un festival d'effets spéciaux pour un suspense terrifiant
En DVD et VHS

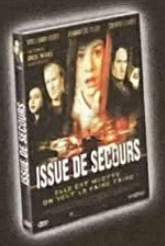
SKYROCK

Elle a assisté à un meurtre...

ISSUE DE SECOURS

Des tueurs sont à ses trousses...

Un thriller signé Dick Maas
(L'ascenseur)



Une course poursuite à 300 kmh
En DVD et VHS

FILM OFFICE Editions

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

Brèves

Chouette pas cher !
Dès janvier 2001, les éditions Dupuis lancent la « Collection Pirate » qui propose des albums de B.D. des 15 célèbres séries du catalogue Dupuis, pour la modique somme de 17 F l'unité. 22 titres sortiront pour le nouveau millénaire sous un nouveau format, avec une nouvelle couverture non cartonnée, et un contenu qui reste fidèle à l'original. Voilà de quoi compléter une collection sans se ruiner.

Rire pour guérir
La Nuit de l'Humour avec les vieux de la vieille de Canal+ (au hasard : Les Deschiens, Les Guignols, Moustique, Lafesse, de Caunes…) et bah, c'est pas gagné. Mais comme c'est pour une bonne cause, on va se forcer. En effet, Canal + et Solidarité Sida se sont associés. Les bénéfices seront versés aux actions de prévention et d'aide aux malades du sida, et ça a le mérite d'être souligné alors réservez votre soirée. Renseignements et dates (à partir du 26 janvier) de la tournée au 01 53 10 22 22.

***Gunnm*, tome 3**
Le 3e tome de *Gunnm* en version manga est sorti. Compilation des volumes 4 et 5 de la série petit format déjà existante, on y retrouve aussi avec délice des esquisses ou encore du background de l'univers créé par Kishiro, l'auteur, ainsi qu'une histoire inédite de Gally. Si vous ne devez posséder qu'un seul manga dans votre bibliothèque, c'est celui-là !

Zik

par Stéphane Hébert

Agaetis byrjun
Sigur Ros
Fatcat Records

Attention, ceci est un coup de cœur tout ce qu'il y a de plus subjectif ! *Agaetis byrjun* nous vient tout droit d'Islande ; il est au rock ce que Björk peut être à l'électronique. Bien courageux celui qui pourra décrire de façon juste les dix compositions de l'album, tant elles sont difficilement classables (un fond de Dead Can Dance ou de Cocteau Twins, peut-être). Tout ce que l'on peut tenter de dire, c'est que l'instrumentation hétéroclite (orgue d'église, batterie acoustique, piano saturé de reverb, un peu de cuivre, quelques grats…) tourne autour d'une féminine et mélancolique voix, mélangeant psalmodies et envolées plus puissantes. Les morceaux ont tous ceci de particulier qu'ils sont plutôt longs (huit à dix minutes en moyenne), ce qui permet à l'ambiance si dépaysante d'*Agaetis byrjun* de s'installer doucement, sournoisement presque, dans le cortex de l'auditeur transporté. De quoi parle l'album ? Ça on n'en sait rien, mais on s'en fiche : le frisson du plaisir est là, et c'est le principal.

A Day Without Rain
Enya
WEA

Envie de calme, de belles mélodies et de voix chaude ? Voilà des années déjà qu'Enya apaise les mœurs avec ses mélodies celtiques, ses chœurs d'une pureté cristalline et ses instrumentations riches en nappes analogiques, violons et piano. *A Day Without Rain* n'a pas l'intention de déroger à ce principe, puisque les compositions s'inscrivent dans la parfaite continuité des albums précédents. Pas de surprise donc, mais toujours le même plaisir pourtant. Par contre, c'est dommage que ce dernier opus, longtemps attendu par les fans, ne soit long que de 37 petites minutes. Car, quand on aime, on ne voit pas le temps passer ; ce qui rend *A Day Without Rain* un poil frustrant. On espère ainsi fortement que la prochaine production d'Enya sera bien plus longue…

Cinéma

par Angel Davila

Lara goes to Hollywood !

À présent que le tournage du film est terminé et qu'une date de sortie mondiale a été criée un peu partout (le 15 juin 2001), il est temps de faire le point sur Tomb Raider le film. Commençons par Lara Croft incarnée par Angelina Jolie, une actrice que l'on a récemment vue dans *60 secondes chrono*. Pour assurer les nombreuses scènes d'action, elle a suivi des mois d'entraînement d'arts martiaux, escalade, maniement d'armes à feu et plongée sous-marine. Bref, on est certes loin de l'Actor's Studio mais il faut souligner l'effort fourni.

Ça raconte quoi ?

Le scénario a enfin été révélé. Enfin, une partie seulement. On y apprendra les origines de Lara, ainsi que le pourquoi du comment de son amour pour l'aventure. En fait, la fille de Lord Henshingly Croft (incarné à l'écran par Jon Voight qui est aussi son paternel dans la vie) a grandi paisiblement en Angleterre dans un milieu british très aristocratique, strict et oppressant et n'a rien fait d'autre que de jouer au tennis. Sa vie bascule le jour où, à la suite d'un accident d'avion, elle est la seule survivante. À partir de là, sa nouvelle vision métaphysique du monde lui fait prendre conscience de sa vraie nature d'aventurière. Elle plaque toute l'aristocratie et devient photographe globe-trotter.
Pour connaître la suite, il faudra aller au cinéma parce que, bon, je connais certains détails, mais je ne suis pas encore devin. Quoi qu'il en soit, pour une fois, il est probable qu'une adaptation de jeu en film soit une réussite. Parce que, bon, je ne sais pas si vous vous en souvenez, mais *Mortal Kombat*, *Street Fighter* ou *Super Mario* n'étaient pas très « oscardisable ».

Le phénomène Lara Croft, c'est un peu comme le père Noël. Le jour où l'on va se rendre compte qu'en fait, elle n'existe pas, il va y avoir une vague de suicides collectifs chez les ados boutonneux qui fantasment sur elle.

nomad présente
PlayStation air games
snowboard
ski new school
kite snow
snowscoot
CONTEST BIG AIR
PARTICIPATION GRATUITE / TESTS MATOS / PLAYSTATION 2, COFFRETS NOMAD, SKIS… À GAGNER
LE FEU…ARTIFICES ET SHOW À 19H00
artwork+photo : www.manoio-images.com
fun radio
2001
FLAINE : 08/02
LES ARCS : 11/02
LA PLAGNE : 14/02
MERIBEL : 18/02
LES MENUIRES : 21/02
L'ALPE D'HUEZ : 25/02
PRA LOUP : 28/02
mcm
agoride.com
O'NEIL
DYNASTAR
Ford
nomad
SANS ENGAGEMENT
Organisation SKIPPER/SOLOLA - BP 14 - 83330 LE BEAUSSET - T. 04 94 90 50 50 - infos web : www.agoride.com/playstation-airgames

Brèves

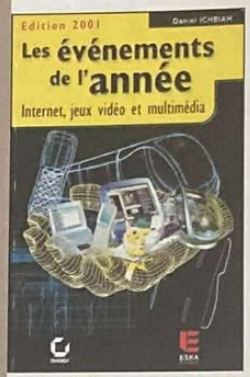
Quand Ubi rencontre Dupuis
Largo Winch, meilleure vente B.D. de l'année 98 aura bientôt son jeu vidéo. Ubi Soft vient, en effet, d'obtenir la licence des Éditions Dupuis pour 5 ans. Reprenant fidèlement les motifs principaux de la B.D., le charismatique Largo Winch que vous incarnerez s'illustrera dans l'action, l'espionnage et la réflexion. Et dès le 26 janvier 2001, vous pourrez admirer Paolo Seganti dans le rôle de Largo, dans un pilote de la future série télévisée, à 20h55 sur M6.

La nouvelle Lara Croft
Eidos n'en finit pas de donner corps à son héroïne de jeu vidéo. Lucy Clarkson succède à trois mannequins, dans la peau de Lara Croft. On lui souhaite de perdurer un peu plus longtemps que ses grandes sœurs, dans ce nouveau rôle qui consiste essentiellement à soutenir un nouveau volet de la saga, à être mondialement présentée dans la presse, puis à se pavaner à côté du stand d'Eidos lors des salons sur le jeu vidéo. Rien à voir avec Angelina Jolie au cinéma.

Réflexion

par Cécile Lando

Daniel Ichbiah



Pour bien commencer le nouveau millénaire, autant bien comprendre le précédent. Daniel Ichbiah nous propose une synthèse papier d'une année électronique, l'an 2000, riche en événements.

En cette période charnière qui s'ouvre sur un nouveau millénaire, Daniel Ichbiah revient sur les grands événements de l'an 2000 et se fait fort de montrer du doigt les prédictions erronées qui ont précédé cette année. C'est ainsi qu'il décortique le procès Microsoft faisant un rappel des réels motifs de cette affaire et les conséquences néfastes sur la bourse et plus précisément sur le Nasdaq. Il salue, entre autres, l'arrivée de la PlayStation 2, qu'il voit comme le futur accessoire indispensable à côté de nos téléviseurs (nous l'espérons, mais nous pourrons à notre tour faire un constat des prévisions 2001 à l'aube de l'an 2002). Il souligne le passage en force de modes que l'on disait déjà mortes comme celle des Pokémon. Cette déferlante de petits monstres virtuels a pu redonner une seconde jeunesse à une Game Boy jugée « has been ». Les rumeurs ne donnaient pas cher non plus des téléchargements de MP3 et du logiciel Napster. Pourtant, certaines institutions ont employé de grands moyens pour interdire leur utilisation. Mais le bilan ne se penche pas uniquement sur les réussites de l'année 2000, il désigne aussi les échecs cuisants et pour le moins surprenants de technologies que l'on attendait révolutionnaires : le Wap, Windows fortement concurrencé par Linux, la Dreamcast aux capacités indéniables mais aux résultats de ventes mitigés… Une façon de faire le point sur l'année passée et de jeter un regard global sur 366 jours de technologie.

Daniel Ichbiah, journaliste et auteur, est connu pour ses écrits concernant le multimédia. Nous vous conseillons la lecture de *La Saga des jeux vidéo*, qui décrit l'incroyable ascension d'un nouvel art servi par des artistes géniaux.

Éditions Eska, 119 F
Sur le Net : www.eska.fr

Titan

par Cécile Lando

Roman

Avec *Titan*, Stephen Baxter renoue avec ses premières amours. Alors que dans *Voyage* (Tome 1 & 2), son plus grand succès, il réinventait la conquête spatiale des années 70 en faisant survivre Kennedy à l'attentat de Dallas, ici, il imagine ce que pourrait être un lancement de la Nasa en 2004. Tout débute par le retour d'une sonde envoyée aux confins de la galaxie aux abords de Saturne. Les informations qu'elle fournit sur la composition de la planète Titan laissent supposer qu'une existence humaine y serait possible. C'est alors qu'une équipe de 5 astronautes entreprend un projet pour aller vivre sur Titan. Après avoir bravé le gouvernement et son système politique complexe en ces temps instables d'élections, et avoir trouvé les fonds pour mener à bien leur dessein, ils sont lancés dans l'espace pour un voyage dans le noir et le néant qui durera plusieurs années. D'ores et déjà, ils savent que leur retour sera impossible par manque de provisions et de carburant. Ils feront douloureusement l'expérience de la vie en communauté dans des conditions peu communes. Cette épreuve leur fera découvrir leurs limites et un nouveau savoir-humain. Au-delà d'une conquête spatiale, Stephen Baxter nous raconte une quête humaine. Intelligent, original et passionnant.

Un récit de science-fiction centré avant tout sur l'être humain dans ses rapports aux autres. Déroutant et fascinant.

129 F.
J'ai Lu Millénaire

Toutes les Soluces
Tous les Tests
Tous les Codes
Toutes les News

3615 PSNEWS 1,28 F/mn

Solutions, codes & astuces sur
PSone • PlayStation • PlayStation 2

par Cécile Lando

L'équilibre par le jeu

Les jeux vidéo, phénomène nouveau du dernier millénaire, ne sont que très rarement mis à côté des autres jeux et jouets pour enfants. Pourtant, leur but demeure le même : le plaisir du jeu et l'apprentissage ludique. Les jeux vidéo aident-ils l'enfant dans son développement ? Une façon de justifier l'achat de dizaines de titres pour les plus jeunes !

Entretien avec Marie-Germaine Pêcheux, directrice de recherche au CNRS en Cognition et Développement.

Le jeu en général constitue-t-il un bienfait pour le développement psychomoteur de l'enfant ?

Les Pères de la psychologie de l'enfant soulignent tous l'importance du jeu dans le développement de l'enfant, comme « espace intermédiaire où se négocie la prise en compte du réel » (Winnicott). Ce que le jeu autorise de symbolisation et de gratuité en fait un terrain d'expériences cruciales.

Le fait de jouer manette en main et d'avoir un résultat à l'écran ne déstabilise-t-il pas l'enfant ?

La règle de correspondance est simple et cohérente, et les bébés de moins d'un an la détectent très bien, même si elle met en jeu deux emplacements différents. Il faut ajouter que cette découverte de règles est en général vécue dans la joie : c'est une forme de maîtrise sur le monde. Quant à la déstabilisation, elle n'est pas mauvaise, au contraire, elle peut être constructive et permettre le dépassement de la difficulté.

La résolution d'énigmes est-elle bénéfique pour le développement de l'enfant ?

C'est la résolution de problèmes qui permet de progresser. Mais précisément, il faut que le niveau de difficulté du problème soit tel qu'il puisse y avoir progrès, sans que le coût ne soit trop élevé en même temps. J'insiste sur le rôle des experts (c'est-à-dire des adultes), pour entraîner le novice sur la voie du progrès. Le rôle des parents est primordial pour accompagner le jeune joueur.

Les jeux vidéo réclament attention, concentration, réflexion et initiative. Est-ce un réel moyen d'apprendre et d'évoluer ?

En général, les jeux vidéo ont plusieurs paliers de difficulté, ce qui autorise des acquisitions progressives ; cet aspect-là me paraît très important, parce que beaucoup de jouets n'autorisent que peu de variations.

Ne peut-il y avoir une trop grande identification au héros du jeu ?

Ces variations entre identification et séparation sont l'essence même du jeu : on s'identifie à un personnage, mais on sait très bien qu'on n'est pas vraiment lui. C'est bien tout l'aspect symbolique du jeu qui se développe à partir de 1 an, et dont on a l'impression que, loin de perturber, cela permet de mettre le monde, et soi avec, à sa place.

Pensez-vous que cette nouvelle technologie est nécessaire au développement des enfants d'aujourd'hui ?

Toute une littérature de psychologie interculturelle montre que les objets très sophistiqués que nous fournissons à nos enfants ne sont pas irremplaçables, et que des acquis analogues peuvent être faits par d'autres voies. Cela dit, à l'intérieur de notre culture, l'usage de jeux vidéo va sans doute avec des préoccupations éducatives, d'une part, et un standing valorisé, d'autre part.

Les jeux vidéo vecteurs d'équilibre ?

On ne peut pas dire qu'en soi les jeux vidéo aident au développement de l'enfant. Tout dépend du contexte. Faire une activité valorisée par les adultes est très important pour la construction de l'image qu'on a de soi-même. Inversement répéter des milliers de fois le même jeu n'est pas enrichissant. De même, on peut s'enfermer dans une bulle avec sa console ou alterner les moments de jeu solitaire avec des échanges sociaux à propos du jeu.

L'utilisation d'une manette ou d'une souris entraîne la coordination visuo-manuelle. On peut émettre l'hypothèse que la perception de l'espace 3D et des transformations qu'on est capable de s'y représenter sera radicalement modifiée par la pratique des jeux vidéo.

Marie-Germaine Pêcheux est directrice de recherche au CNRS et travaille au Laboratoire de Cognition et Développement à l'université René Descartes (Paris 5). Ses recherches actuelles portent sur le rôle du contexte social dans le développement de l'intelligence des tout-petits (attention, catégorisation, mémoire).

Les risques du piratage

par Cécile Lando

Qui ne connaît pas un voisin qui propose des jeux PSone à 15 francs ? Les joies illicites de la copie correspondent à certaines réalités juridiques. Autant les connaître. C'est aussi ça, la culture...

La pratique des contrefaçons s'effectue aisément, quel que soit le support sur lequel les données se trouvent. En effet, des copies de K7 audio, VHS et de CD audio et Rom circulent pratiquement depuis la création de ces mêmes supports. Aussi, les fabricants ont-ils cherché à stopper cette pratique en codant consoles et CD de jeux vidéo. Cependant, cette parade ne fut que provisoire car vite surmontée sur PSone par un système de puce qui s'ajoute à la console et permet de lire les CD gravés. Le code de la Propriété Intellectuelle (article L122-2) réprime la reproduction de données quel qu'en soit le moyen, afin de préserver l'intégrité des droits d'auteur. Depuis la loi du 3 juillet 1985 « toute fixation matérielle d'une œuvre » non autorisée est considérée comme une contrefaçon, sous-réserve de la copie de sauvegarde. En effet, le possesseur de licence peut effectuer autant de copies de son logiciel ou jeu nouvellement acquis, mais ce, uniquement dans le cadre privé. C'est-à-dire qu'il doit être l'unique personne à faire les copies et être en même temps possesseur du matériel de reproduction. La loi protégeant la propriété intellectuelle interdit la diffusion de copies privées, et peut condamner le pirate à une peine d'emprisonnement de 1 mois à 2 ans (avec sursis) de prison, et à payer une amende de 3 000 à 1 000 000 de francs. Quant aux boutiques exerçant ou aidant à la copie, la loi prévoit la fermeture immédiate de l'établissement et des amendes bien plus lourdes. La simple copie que l'on s'échange entre potes devient réellement objet de délit. En attendant, et pour palier ce problème de droits d'auteur, tous les supports numériques vierges viennent de commencer l'année en étant taxés... Une augmentation censée décourager la copie de jeux, de CD, etc. ? Allez, on y croit...

Les ventes de graveur semblent vouloir rivaliser en nombre avec celles des PC.

Acheter ses jeux à l'étranger

par Xavier brun

L'acquisition de jeux à l'étranger n'est pas forcément synonyme de satisfaction. Votre enthousiasme de joueur invétéré pourrait rapidement s'éteindre. Ces quelques lignes vous diront de quoi il en retourne.

Les versions japonaises ressemblent aux européennes... le japonais en plus.

Durant les quelques mois qui ont précédé l'arrivée de la PS2 en France, Sony Computer Entertainment avait annoncé officiellement qu'aucune console PS2 ne serait disponible en import. Ce qui est toujours le cas d'ailleurs. Pourtant, il vous est donné la possibilité d'acheter des jeux à l'étranger (U.S.A., Japon, Europe...) ou en import dans les boutiques spécialisées. L'import de jeux (software) est autorisé, contrairement à la console, puisqu'ils relèvent de la propriété intellectuelle, alors que l'import de la machine (hardware) relève de la propriété industrielle et est malheureusement interdit par Sony (selon Sony). Malgré tout, certains impatients ne pourront s'empêcher de se procurer les ultimes titres en date avant leur arrivée en France. Pour ces derniers, l'achat de ces jeux PS2 nécessite quelques précautions ! Pour un jeu acheté en Europe (Italie, Allemagne...), il est indispensable de vérifier dans le menu Options que le jeu n'est pas uniquement disponible en version originale, à moins de parler couramment la langue, et que le manuel soit multi-langages. De la même manière, il faudra prendre garde à quelques revendeurs (notamment dans les boutiques d'occasions) qui achètent parfois certains jeux à l'étranger et pourraient vous les revendre sans cet avertissement. Pour un jeu de baston, ce n'est pas vraiment gênant, mais pour Myst ou Final Fantasy, je vous laisse deviner ! Toutefois, la loi française stipule que le manuel des jeux disponibles dans le commerce doit être obligatoirement rédigé dans notre langue. Veillez également à ce que ce ne soit pas une photocopie. Pour les jeux achetés aux États-Unis ou au Japon, aucune alternative n'est possible. La PS2 système PAL, disponible sur notre continent, ne permet en aucune façon de lire les jeux de type NTSC, d'autant plus que de nombreux téléviseurs ne supportent que le PAL/SECAM. Il en est de même pour les jeux import NTSC, ce qui est totalement illogique puisque ceux-ci sont autorisés à entrer sur notre territoire ! Enfin, concernant le prix des jeux, ne vous donnez pas la peine de passer les frontières, il est à quelques francs près le même partout en Europe. La prudence est donc de mise et doit être accompagnée d'une vérification du jeu et de son contenu « ante-acquisition ».

Les meilleures ventes PS2 dans le monde

États-Unis *(octobre/novembre 2000)*

1 MADDEN NFL 2001
Éditeur : Electronic Arts

2 SSX
Éditeur : Electronic Arts

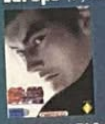
3 TEKKEN TAG TOURNAMENT
Éditeur : Namco

4 NHL 2001
Éditeur : Electronic Arts

5 FIFA 2001
Éditeur : Electronic Arts

Source: CyberActive Media Group
N.B.: Le N°1 des ventes PS2 est 10e au tableau des ventes toutes consoles confondues.

Europe *(6 janvier 2001)*



1 TEKKEN TAG TOURNAMENT
Éditeur : Namco

2 SSX
Éditeur : Electronic Arts

3 FIFA 2001
Éditeur : Electronic Arts

4 TIME SPLITTERS
Éditeur : Eidos

5 RIDGE RACER V
Éditeur : Namco

Source : www.ctw.co.uk

JAPON *(décembre 2000)*

1 RIDGE RACER V
Éditeur : Namco

2 GEKIKUKAN
Éditeur : Square

3 TEKKEN TAG TOURNAMENT
Éditeur : Namco

4 KESSEN
Éditeur : Koei

5 DEAD OR ALIVE 2
Éditeur : Tecmo
Source: Magazine Famitsu.

par François-Cyril Gérault

Le DTS, c'est quoi ?

Le Digital Theater System est un format sonore apparu en 1993 au cinéma avec *Jurassic Park*. Ce nouveau standard audio, proposé par Steven Spielberg et les studios Universal, offre une bande-son plus détaillée et des graves plus percutants. À ce jour, 18 000 salles de cinéma sont équipées en DTS dont plus d'un millier en France. Le DTS, quatre fois moins compressé que son concurrent le Dolby Digital, lui oppose des performances supérieures. C'est l'année dernière que le DTS est apparu chez nous en DVD zone 2 avec *L'Appartement*. Depuis, ça se bouscule chez les éditeurs et de nombreux titres proposent des pistes son Dolby Digital et DTS : *Taxi 2*, *Sleepy Hollow*, *La Fin des Temps*... Pour en profiter vous devez disposer d'un équipement compatible DTS. La PS2 en tant que lecteur DVD dernier cri dispose de cette compatibilité. Vous devez juste la relier par câble optique à un ampli décodant le DTS. Les cinq enceintes et le caisson de graves se chargent de vous ravir les tympans. Contrairement au Dolby Digital, il est impossible d'obtenir du son DTS sur son téléviseur ou sa chaîne stéréo. Enfin, n'oublions pas les CD audio DTS, plus difficiles à se procurer mais extraordinaires à l'écoute : vos chanteurs préférés en 5.1 sur votre PS2 ! Une autre façon d'apprécier la musique et le son en général.

par Grégory Szriftgiser

Premiers accessoires PS2

La PlayStation 2 devra encore se contenter d'accessoires PSone et de génériques ce mois-ci. Les productions dédiées à la nouvelle console de Sony sont, en effet, encore rares... Mais ça commence à arriver.

Meuble PlayStation 2

DISTRIBUTEUR : Bigben Interactive **PRIX :** 199 F

Voilà une idée qui ne paie pas de mine, mais qui devrait trouver sa place chez vous, assurément ! Ce petit meuble de rangement, spécialement développé pour la PlayStation 2, offre tout ce dont on peut avoir besoin à cet égard. Entièrement en bois, laqué et plastifié, sa construction particulièrement aisée ne vous prendra que quelques minutes, tout en offrant une qualité et une stabilité parfaites. Les supports principaux sont vissés, et le meuble soutient sans problème une télévision de taille moyenne (dans les 50 cm de diagonale). La console elle-même peut se loger à la verticale sur le côté du meuble (vous choisissez gauche ou droite au montage) ou à l'horizontale dans le premier espace prévu à cet effet. Au-dessus, un second espace beaucoup plus large permet de ranger manettes et jeux, bien entendu au format des boîtiers DVD. Un taquet permet de caler ces derniers (je doute que vous puissiez en aligner suffisamment pour le moment, pour pouvoir vous en passer...), et la touche finale, les couleurs, en font définitivement un très bon produit. Pratique, utile, pas cher, le mien ne quitte plus mon bureau !

Kit d'enceintes Labtec 2.1

DISTRIBUTEUR : Bigben Interactive **PRIX :** 199 F

Si votre PlayStation 2 est branchée sur une simple télévision, et non déjà sur votre méga-ampli audio/vidéo Marantz, l'achat d'un bon petit kit d'enceintes peut représenter une solution intéressante. Ce kit est une adaptation esthétique d'un équivalent PC. Labtec a repris, en effet, un de ses modèles pour micro, changeant la couleur en noir et ajoutant un petit accessoire indispensable : un cordon se branchant sur la sortie audio/vidéo de la console, et dérivant le son vers le kit. On branche donc le cordon à l'arrière de la console, sa sortie sonore sur le kit et le câble vidéo sur le cordon. Le son passe par un mini-jack stéréo standard. Le kit en lui-même comprend deux petits satellites et un caisson de basses en bois d'une taille relativement respectable. La qualité sonore correspond à ce qu'on peut attendre de mieux dans une gamme de prix aussi faibles : basses et aigus sont correctement restitués ; seuls les médiums ne le sont pas parfaitement.

Memory Card 8 Meg Mad Catz

DISTRIBUTEUR : Bigben Interactive **PRIX :** 249 F

Accessoire de base, les Memory Card PlayStation 2 sont en outre devenues indispensables pour sauvegarder certains jeux, incompatibles avec celles de la première génération. Malheureusement, elles sont tout de même un peu chères... Ce modèle standard de Bigben offre la même capacité mémorielle que l'officielle, avec un design radicalement différent. Mais surtout, avec un prix un peu plus attractif, tout en ne lésinant pas sur la présentation. Le pack comprend, en plus de la Memory Card, un boîtier pour la protéger et la trimballer sans risques, ainsi que le nécessaire autocollant pour étiqueter proprement tout ça. De plus, côté fiabilité, vous n'avez plus rien à craindre. Contrairement à de nombreux accessoires équivalents et peu fiables sur PSone, cette Memory Card-là est approuvée par Sony, et donc considérée à tous niveaux comme officielle ! Son seul (petit) défaut : sa forme, un peu particulière, l'empêche d'entrer dans l'emplacement Memory Card prévu dans les boîtiers de jeux... Mais ce n'est pas bien grave, vous en conviendrez.

PlayStation 2

GAGNEZ LES JEUX DE VOTRE CHOIX

CHOISISSEZ N'IMPORTE QUEL JEU DISPONIBLE SUR LE MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS

EN JOUANT SUR LE

3615 PSNEWS 1,28 F/mn

Solutions, codes & astuces sur PSone • PlayStation • PlayStation 2

Les sorties PSone

par Xavier Brun

Final Fantasy IX

Plus beau et plus intéressant que le VII et le VIII, FF IX renoue avec les traditions médiévales.

Éditeur : Square
Prix : entre 349 F et 399 F
Disponible en février 2001

The Legend of Dragoon

Un RPG classique doté d'une bonne mise en scène et de superbes décors. Une aventure longue et prenante.

Éditeur : SCEE
Prix : 349 F
Déjà disponible

La Momie

Si vous avez vu le film, vous apprécierez le jeu qui en reprend la trame, les musiques et les persos.

Éditeur : Konami
Prix : 299 F
Déjà disponible

Woody Woodpecker Racing

Un petit jeu de course rigolo sans prétention destiné aux amateurs du pivert.

Éditeur : Konami
Prix : 299 F
Déjà disponible

Paris-Marseille Racing

La plus grosse daube jamais réalisée sur PSone. Du vol manifeste, un vrai scandale. À n'acheter sous aucun prétexte.

Éditeur : Infogrames
Prix : 199 F
Malheureusement disponible

USB, l'embarras du choix

Pour certains jeux sur PlayStation 2, l'utilisation d'accessoires USB est nécessaire. Oui, mais quels périphériques choisir pour bien commencer ? Play2Mag vous invite à découvrir clavier et souris testés par le magazine Joystick, spécialiste des jeux PC.

Vous avez votre PS2 entre les mains et vous savez que vous pouvez y brancher des périphériques USB. Mais acheter une console de dernière génération ne fait pas de vous un pro du matériel en une nuit. Alors, voici quelques paramètres intéressants. Pas la peine de vous jeter sur les périphériques « complexes » du monde PC tels que les webcams ou imprimantes. D'une part, ça ne servirait à rien vu qu'il n'existe pas (encore) de logiciels pour les exploiter, et d'autre part, des programmes spécifiques (appelés pilotes ou drivers) sont indispensables pour que la PS2 reconnaisse ce qui est attaché au bout du câble. Sans ces pilotes, impossible d'exploiter la plupart des périphériques USB. Exception faite de deux catégories : les claviers et les souris. La PS2 sait, en effet, reconnaître ces périphériques relativement basiques et s'en servir. Pour faire quoi ? Pour jouer, évidemment ! Un titre comme Silent Scope est bien plus facile à la souris. Sans parler d'Unreal Tournament : en associant déplacements au clavier et visées à la souris, aucun joueur armé d'un simple paddle ne fera le poids. C'est la méthode de jeu par excellence dans le monde PC, et, sur ce type de titres, c'est de loin la plus efficace. Reste à savoir quoi acheter dans ces deux catégories. Le choix est, en fait, relativement simple. Inutile de dépenser une fortune dans des produits USB haut de gamme : la PS2 ne sait pas gérer les boutons supplémentaires d'une souris comme la Microsoft Intellimouse Explorer, par exemple. Du coup, orientez-vous vers des périphériques plus simples et donc moins chers. Nos préférés sont actuellement de marque Logitech. La souris Wheel Mouse Optical (technologie optique, sans boule) est parfaite dans sa catégorie (moins de 300 francs), tout comme le clavier Corded Deluxe Access Keyboard (environ 200 francs). Des périphériques abordables et de très bonne qualité.

par Arnaud Chaudron

Le clavier Corded Deluxe Access Keyboard coûtera environ 200 francs.

La souris Wheel Mouse Optical (technologie optique, sans boule) de Logitech vendue moins de 300 francs.

Les Incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre. Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'Histoire de la PS2.

Sport
SSX
(Big) Play2Mag n°48

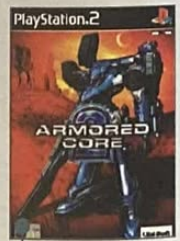
Course
F1 Racing Championship
(Ubi Soft) Play2Mag n°50

Combat
Dead or Alive 2
(Tecmo) Play2Mag n°48

Action/Aventure
X Squad
(Electronic Arts)
Play2Mag n°49

Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft) Play2Mag n°49

Puzzle
Aqua Aqua Wetrix 2
(SCI) Play2Mag n°48



Tir
Armored Core 2
(Ubi Soft) Play2Mag n°50

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

6 n°s de PlayStation®2 Magazine 294 F(1)

+

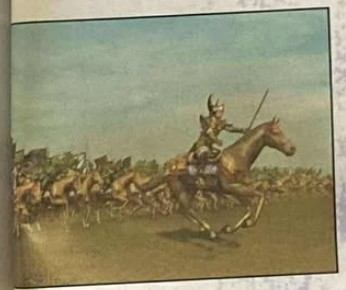
6 CD ou DVD de démos, vidéos...

+

Le jeu KESSEN

399 F(2)

~~693 F~~



POUR VOUS SEULEMENT 649 F(3)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPJ 50

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine
pour 6 mois (6 n°s + 6 CD ou DVD)
+ Le jeu Kessen au prix de 649 F au lieu de ~~693 F~~

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expire le : _ _ _ _
Date et signature obligatoires :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : _ _ _ _ _
Ville :
Date de naissance : _ _ _ _ _ _
e-mail :

(1) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 juin 2001. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), le jeu Kessen est proposé par Infogrames. (3) Vous pourrez acquérir séparément les magazines et les CD ou DVD de démos, vidéos... Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Fumiste niveau 2

Slacker [slæk-eur]
adj. Mou, lâche, mal tendu. Nonchalamment, flemmard (fam.) [personne].
Se dit d'une heure creuse. [comm]. Slack Hours.
Adv. Mollement, doucement, lentement, incomplètement, imparfaitement.
v. Relâcher, détendre, ralentir [une activité].
Exemple : Ce slacker a juste recopié le dictionnaire pour écrire son article, bonjour la pige facile.
www.chez.com/eldiablo/

Tout doit disparaître

John D Freyer a mis en vente sa vie sur www.ebay.com. Une vie plutôt minable dans l'ensemble d'ailleurs, à en voir les objets proposés. Ça vaut combien une grosse paire de chaussettes en laine… usée et laide ? Allez, on sort les tablettes et on joue au juste prix. Je vous laisse 30 secondes. Une paire de chaussettes en laine référence 522871437… 2,62 $. Plus dur maintenant, une casquette que, même si j'étais chauve, j'oserais pas la mettre… une casquette honteuse référence 522863899… et le juste prix est de… 1 $. Cela dit, si je les prends en Fed Ex, ça va me faire dans les 50 $, sans compter la douane évidemment.
www.allmylifeforsale.com

Target acquired

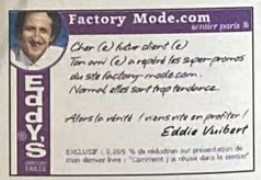
Vous avez sûrement entendu parler de *C'est arrivé près de chez vous*, un film où Benoît Poelvoord jouait un tueur à gages. On ne peut pas dire qu'il ait rendu service à la profession celui-là, en nous ridiculisant avec cette histoire de barème et de lestage de corps… On n'utilise plus cette méthode depuis des années, trop salissant… Non, maintenant, à l'heure de l'Internet et des b2c, on reçoit nos contrats sur e-mail, on fait ce qu'on a à faire et on donne les restes à manger aux cochons… ou aux vaches. Très discrètes, les vaches, en ce moment, et surtout c'est 100 % bio. Enfin… c'est du passé tout ça… et puis il fera plus jamais de mal à personne maintenant lui. www.netkiller.org/

Intermittent du spectacle

C'est en 1983 au cabaret « La Koukaracha » que Jérémie Hanssen fit ses débuts sur scène. Inventeur de la blague du *Con qui dit non* et du sketch de la valise, ce saltimbanque revient nous faire rire avec *L'iné-dit Bourvil Show*. Un grand spectacle à l'américaine en live intégral pour toute la famille, agrémenté d'une chorégraphie encore jamais vue en France !
Jérémie Hanssen, c'est 2h30 d'imitation de Bourvil non-stop ! Retrouvez *Salade de fruits, La Tactique du gendarme, La Rumba du pinceau* et bien d'autres surprises, dont une apparition du sosie de Popeck. Pour vos soirées privées, anniversaires, raclette ou Bar-mitsva un seul numéro de Tatoo : 069845124.
www.bourvilshow.com/

Hamcha

Avec ma mère, à tous les shabbats, c'est pareil : « … et Eddy, ton cousin ?! Pourquoi lui il a réussi dans les affaires et pas toi ? La maison à Deauville, la 4x4, la montre Tag Heuer… elle est belle pourquoi tu prends pas la même ? Un cheval de course !… Pourquoi tu rigoles ?! Sur ma vie, il a acheté un cheval de course ! Cinq sur lui, il a la baraka Eddy ! Et sa boutique sur Internet, un mois qu'il a ouvert et déjà il offre 15 jours au Club à Marbella à sa mère. La pauvre mère. Elle s'est fâchée avec Simone. Tu te souviens de Simone ? Non pas Simone Berebi, elle est morte, elle, la meskina. À cause de son fils. Non, Simone Aïach, la mère de Nathalie. Elle est mignonne Nathalie, pourquoi tu l'appelles pas ?… Tu rigoles ?! C'est maman qui te fait rigoler ? Mamilarzizi comme il est beau mon fils quand il se moque de sa mère ! »
www.eddievuibert.com/



Cette semaine

, c'est le jeune Oliver, 28 ans, habitant à Choisy, qui voit sa lettre publiée : « Cher PlayStation 2 Magazine, bravo pour votre superbe magazine qui me fait vachement délirer ! Je suis un grand fan et j'ai tous vos numéros, du premier au deuxième. Ci-joint dans l'enveloppe, 12 de mes cils collés sur du scotch. » Tiens, je me demande où je vais bien pouvoir me les coller !

Par gana@joystick.fr

LE MAGAZINE DU JEU SUR PLAYSTATION ET PSone

PlayStation PSone MAGAZINE

Final Fantasy IX
l'ultime chef-d'œuvre

ISSN : EN COURS • NUMÉRO 03 • FÉVRIER 2001 • 49 F • BEF

+ en bonus : Projection Privée
Le Pacte des Loups

8 démos

Final Fantasy IX (non jouable)
Batman of the Future (jouable)
Ace Combat 3 (jouable)
Gran Turismo 2 (jouable)
MediEvil 2 (jouable)
Spyro 2 (jouable)
Syphon Filter 2 (jouable)
Tarzan (jouable)

PSone MAGAZINE
Le magazine du jeu sur PlayStation et PSone

En vente le 8 février 2001

par Édouard Duchamp

Beauté Santé avec la PlayStation 2

Pour être en forme avec sa console

QUI N'A JAMAIS RÊVÉ d'avoir un corps aussi parfait que celui des testeurs de PlayStation 2 Magazine. Sachez que leurs mensurations de rêve sont le fruit d'un travail de longue haleine et d'un entraînement difficile, mais jamais astreignant. Rien que pour toi et en exclusivité, ton magazine préféré a organisé une séance de gymnastique avec Jennifer. Cette jeune fille au physique irréprochable, n'est autre que l'entraîneur personnel sur Dance Dance Revolution de nos journalistes de choc ! Elle te donne des conseils pour te muscler en douceur, afin d'embellir ton corps pour cet été. Le tout, bien entendu, en écoutant les musiques du jeu Dance Dance Revolution pour te donner le tempo !

ENCHAÎNEMENT 1

▶ Ce premier enchaînement te musclera les chevilles.

En guise d'échauffement, de petits étirements qui nous permettent d'apprécier la plastique parfaite de Jennifer.

1-1
Commence par envoyer violemment ton pied gauche, puis ton pied droit vers l'arrière, comme si tu courais sur place en insistant bien vers l'arrière. Attention à ne pas te tordre la cheville. Cet exercice a pour but de tonifier ton talon d'Achille.

1-2
Fais de petits pas rapides vers l'avant, toujours sur place, bien entendu. L'exercice consiste à stimuler le devant de ta cheville.

1-3
Après les étapes 1 et 2, tu auras certainement entendu un léger craquement. Attrape ta cheville par l'intérieur de la jambe et ramène-la vers toi, sans bien entendu arrêter de danser. Ne cambre surtout pas tes reins.

1-4
Ramène ton pied vers ta jambe, toujours en équilibre. Pour qu'il soit efficace, l'enchaînement des étapes 1 à 4 doit se faire en 10 secondes environ. Et sans tomber bien sûr !

Une pose basique qui demande cependant une grande stabilité sur ses pieds. En reproduisant la position de Jennifer, tu pourras regarder les choses bien fixement.

ENCHAÎNEMENT 2

▶ L'endurance et la danse !

2-1
À la manière d'une danseuse du french cancan, lève alternativement une jambe puis l'autre. Si tu as une chanson dans la tête, elle t'aidera à trouver un rythme régulier et sympathique.

2-2
Accroche-toi à deux barres imaginaires et lance tes jambes en arrière. Attention, surtout pas en même temps, car ce sont des barres imaginaires. Le résultat est proche du pas de danse « le coureur », qui fit fureur au début de la vague rap.

2-3
Rentre les genoux et penche-toi de gauche à droite en levant la main opposée au côté où tu te penches. Mets-toi bien sur la pointe des pieds pour amplifier ton inclinaison.

2-4
Termine en plaçant tes bras le long de ton corps. Suis le tempo de la musique avec tes épaules. Si tu pratiques souvent cet enchaînement, tu te rendras compte qu'il te rendra plus endurant.

ENCHAÎNEMENT 3

▶ Le disco pour les abdos latéraux

3-1
Commence par croiser les jambes, puis descends. Tente de trouver l'équilibre en tendant les bras, mais vite ! Sinon tu risques de tomber.

3-2
Lorsque tu sens que tu vas tomber, pose tes mains sous tes fesses et lève alternativement et rapidement ta jambe gauche puis ta jambe droite.

3-3
Toujours au sol, tente de te relever à l'aide d'un seul bras, puis de l'autre. Attention, ne te relève pas vraiment sinon l'exercice est inefficace.

3-4
Relève-toi ensuite sur une jambe, redescend sur cette même jambe, puis remonte sur l'autre. Si tu as mal aux genoux, tu peux poser ta main dessus, l'exercice n'en sera que plus sûr.

La rubrique Bonus s'étoffe ce mois-ci. Un signe que les titres affluent en nombre sur la machine. Au programme, vous pourrez vous délecter des stages de Tekken Tag en mode Entraînement, découvrir de nouveaux boxeurs pour Ready 2 Rumble 2 ou encore décoincer la totalité des pistes de l'excellentissime SSX. Une façon d'exploiter à fond ses jeux ou de percer des secrets bien gardés.

Versions longues

par Kendy Ty

Tekken Tag Tournament

Sélection des stages en mode Practice

Stage de Law
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant une fois le bouton R2.

Placez votre curseur sur Practice.

Stage de Yoshimitsu
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant deux fois le bouton R2.

Stage de Ling
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant trois fois le bouton R2.

Stage de Hwoarang
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant quatre fois le bouton R2.

Stage de Lei
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant cinq fois le bouton R2.

Ogre
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant six fois le bouton R2.

Stage de l'école
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant sept fois le bouton R2.

Stage de Jin
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant huit fois le bouton R2.

Stage de Nina
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant neuf fois le bouton R2.

Stage d'Eddy
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant dix fois le bouton R2.

Stage de King
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant onze fois le bouton R2.

Stage de Heihachi
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant douze fois le bouton R2.

Stage d'Eddy, le matin
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant treize fois le bouton R2.

Stage inconnu
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant quatorze fois le bouton R2.

Stage du vieux Law
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant quinze fois le bouton R2.

Stage de l'école, le matin
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant seize fois le bouton R2.

Stage de Jin, le matin
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant dix-sept fois le bouton R2.

Stage de Nina, la nuit
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant dix-huit fois le bouton R2.

Stage de Yoshimitsu avec plus de neige
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant dix-neuf fois le bouton R2.

Stage de Paul
Sur le menu principal, placez votre curseur sur Practice mode, puis maintenez enfoncée la touche L2 en pressant vingt fois le bouton R2.

ISS

Équipes All-Star
Sur l'écran titre, faites △△▽◁▷◁▷⊗◎ Start.

Faites les manip' sur cet écran !

Ready 2 Rumble Boxing : Round 2

Boxeur maigre
Sur l'écran de sélection des combattants, faites ◁▷◁△▽▷R1, R2. Le son d'une cloche vous indiquera que tout baigne !

Gros boxeur
Sur l'écran de sélection des combattants, faites ◁▷◁△▽▷R1, R1, R2.

Boxeur zombi
Sur l'écran de sélection des combattants, faites ◁△▷▽R1, R1, R2.

Gants énormes
Sur l'écran de sélection des combattants, faites ◁▷△▽R1, R2.

Freak E. Deke et Michael Jackson
Sur l'écran de sélection des combattants, faites R1 treize fois, R2, R1 dix fois, R2 dans le mode Arcade.

SSX

Master code
Pressez sur la touche Carré à l'écran de sélection des personnages, pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 en faisant ▽◁△▷⊗◎△□. Un son retentira pour vous indiquer que l'astuce est enclenchée. Vous disposerez désormais de tous les circuits, les planches, les riders et les costumes.

Faites les bidouilles sur cet écran.

Mode Running Man
Pressez sur la touche Carré à l'écran de sélection des personnages, pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 en faisant □△◎⊗□△◎⊗.

Tous les secrets des courses
Pressez sur la touche Carré à l'écran de sélection des personnages, pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 en faisant ⊗⊗◎⊗◎⊗◎⊗

Toutes les caractéristiques à fond
Pressez sur la touche Carré à l'écran de sélection des personnages, pour accéder au menu des options. Ensuite, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 en faisant ◎ cinq fois, ⊗△□.

X-Squad

Classe Private
Sur l'écran titre, faites ◎◎△, puis commencez une nouvelle partie. Vous aurez un Michaels 9mmS, 99 chargeurs et les points bonus s'afficheront.

Effectuez les combinaisons sur cet écran.

Classe Sergent
Sur l'écran titre, faites △◎□, puis commencez une nouvelle partie. Vous n'aurez plus de contrainte de poids et bénéficierez d'un Taylor M82, d'un Michaels 9mmS ainsi que de 99 chargeurs.

Classe Lieutenant
Sur l'écran titre, faites R1, L2, L1, R2, puis commencez une nouvelle partie. Vous jouirez du bouclier de niveau 2, d'aucune contrainte de poids, d'un Taylor M82, d'un Michaels 9mmS, de 99 chargeurs et de 10 000 points à la fin du niveau.

Classe Capitaine
Sur l'écran titre, faites ◎R1, ◎L1, △ R2. Vous jouirez du bouclier de niveau 2, d'aucune contrainte de poids, d'un Taylor M82, d'un Michaels 9mmS, d'un radar, de 99 chargeurs et de 10 000 points à la fin du niveau.

Classe Major
Sur l'écran titre, faites L2, □R2, △L1, ◎R1, puis commencez une nouvelle partie. Vous disposerez d'un bouclier de niveau 3, d'un senseur de niveau 3, d'un radar, d'aucune limite de poids, d'un Taylor M82, d'un Michaels 9mmS et de 99 chargeurs.

Classe Colonel
Sur l'écran titre, faites △□◎□ △◎, puis commencez une nouvelle partie. Vous bénéficierez d'un bouclier de niveau 3, d'un senseur de niveau 3, d'un radar, d'aucune limitation de poids, d'un niveau en débutant pour les armes et de 99 chargeurs.

Classe Général
Sur l'écran titre, faites L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2, puis commencez une nouvelle partie. Vous bénéficierez d'un bouclier de niveau 3, d'un senseur de niveau 3, d'un radar, d'aucune limitation de poids, d'un niveau intermédiaire pour les armes et de 99 chargeurs.

Classe Maître de l'X-Squad
Sur l'écran titre, faites quatre fois ◎△quatre fois □ puis commencez une nouvelle partie. Vous bénéficierez d'un bouclier de niveau 3, d'un senseur de niveau 3, d'un radar, d'aucune limitation de poids, d'un niveau « maître » pour les armes et de 99 chargeurs.

Dynasty Warriors 2

Tous les généraux secrets
Sur l'écran des menus généraux, faites □◎L1, L2, R1, R2, □□. Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne.

Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

CD de démos

par Kendy Ty

La tendance ce mois-ci sera un peu « si vous avez manqué nos précédents épisodes… ». L'occasion de découvrir ou redécouvrir (pour tous les nouveaux heureux possesseurs de PS2) les seules versions de démos disponibles à ce jour… en dehors de celles inclues dans le boîtier de la console elle-même…

Wild Wild Racing

Éditeur : Rage Software
Genre : Course de buggies - 1 joueur

Dans WW Racing, vous disposez de 3 types de véhicules tout-terrain, pour faire étalage de votre habileté à conduire. La démo jouable jouit de 2 modes de jeu : la Course simple et la Cascade. Le premier se déroule sur un circuit (celui de l'Inde) et vous fait affronter 5 concurrents dans une course normale. Le second, en revanche, se pratique seul et obéit à une autre règle : celle du temps. Wild Wild Racing offrira aux férus de vitesse une nouvelle alternative aux sempiternels softs de F1 et de rallye. Une expérience sans prétention mais originale, à prendre telle quelle.

MANETTE
- ▢ : Freiner
- ⊗ : Accélérer
- ◯ : Freiner
- △ : Marche arrière
- R1 : Vue de caméra
- L1 : Vue arrière

Dynasty Warriors 2

Éditeur : Koei - Genre : Baston en masse - 1 joueur

Encore un jeu pas très subtil dans lequel la violence sera la composante essentielle pour faire régner l'ordre. Dans la peau d'un seigneur de guerre japonais, vous devrez vous lancer à corps perdu dans la bataille et trucider tout ce qui se trouve à l'écran. Il est possible de choisir entre 3 personnages (2 hommes et 1 femme). Évidemment, chaque protagoniste possède son arme de prédilection ainsi que des capacités physiques hétéroclites en rapidité, force et agilité. Dynasty Warriors 2 est l'un des premiers titres disponibles pour la PS2 et reste un bon défouloir après une journée de travail acharné.

MANETTE
- ⊗ : Sauter
- ▢ : Attaques normales
- △ : Attaques spéciales
- ◯ : Charger énergie/super-attaques
- R1 : Vue subjective
- R2 : Activer/désactiver la carte
- L1 : Replacer la vue de caméra derrière son personnage

MANETTE
- ▢ : Tir
- △ : Feinte
- ⊗ : Passe/changer de joueur
- ◯ : Accélérer le patinage
- R1 : Rétropatinage
- L1 : Rétropatinage

NHL 2001

Éditeur : EA Sports
Genre : Jeu de hockey sur glace
1 joueur

Cette démo jouable vous propose, le temps d'un match, de vous mettre dans la peau de l'une des deux équipes de la NHL. Celle de Dallas ou celle du New Jersey. Malheureusement, le mode Deux Joueurs est absent de cette version, même si la mouture définitive en comporte un. NHL 2001 ne sera pas qu'un banal soft de sport, mais aussi une démonstration de ce que peut donner une PS2 bien programmée. Avis aux amateurs de palets et de crosse !

ISS

Éditeur : Konami
Genre : Jeu de football
1 joueur

ISS Pro, tout le monde commence à connaître. Les commandes ont subi de légères modifications par rapport à la version PSone, avec une prise en main plus complexe. Cette démo vous propose de jouer, l'espace d'une courte mi-temps, sous le drapeau de l'Angleterre, face à l'Allemagne. Malheureusement, comme pour NHL 2001, ISS ne pourra se pratiquer qu'à un seul joueur même si le titre final vous permettra, bien entendu, de goûter aux plaisirs du ballon rond jusqu'à quatre simultanément. Un bon passe-temps en attendant la prochaine version du titre, élaborée par l'équipe responsable de la mouture PSone.

MANETTE

EN ATTAQUE
- L2 : Feinte
- L1 : Changer de joueur
- R2 : 1-2
- R1 : Accélérer la course
- △ : Passe en profondeur
- ◯ : Tir lobé
- ⊗ : Passe course
- ▢ : Tir

EN DÉFENSE
- L1 : Changer de joueur
- R1 : Accélérer la course
- ◯ : Glisser
- ⊗ : Tacler
- ▢ + ⊗ ou ◯ : Charger le tir

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation 2™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation 2™ commercialisées en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation 2™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation 2™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Moto GP

Éditeur : Namco - Genre : Course de motos
1 joueur

Sles tenues moulantes en cuir sont votre tasse de thé, Moto GP devrait facilement parvenir à satisfaire votre fétichisme de gladiateur casqué. Ah oui, c'est vrai, on appelle ça des motards, dans le jargon courant. Enfin bon… Moto GP vous promet d'effectuer une course contre des concurrents en reproduisant les conditions d'un championnat. Bref, vous avez compris, MGP est le genre de soft qui ne devrait pas vous enlever l'envie de tracer en grosse cylindrée sur le bitume. Enfin, si vous êtes motard dans l'âme.

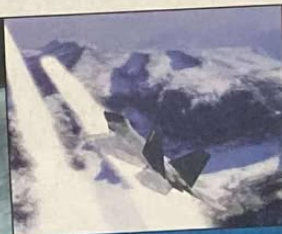
MANETTE
- Select : Changer l'affichage
- △ : Changer de vue
- ⊗ : Accélérer
- ▢ : Freiner

Vidéos

Vous retrouverez une petite sélection de vidéos de derrière les fagots, histoire de vous faire découvrir les dernières productions en cours ou déjà disponibles. On commence avec **Orphen**, un jeu d'aventure dans lequel vous incarnez un apprenti sorcier qui atterrit dans une dimension inconnue. On continue avec la course de bagnoles, et pas n'importe laquelle : **GT3**. Les replays somptueux vous feront, à n'en pas douter, saliver. Le sport ne sera pas en reste non plus, avec notamment un gros trailer estampillé Electronic Arts. En vrac, vous en prendrez plein les mirettes avec des extraits impressionnants de **Madden 2001, FIFA 2001, F1 Championship Saison 2000, Tiger Woods 2001, K.O. Kings 2001, NBA Live 2001** et enfin **NHL 2001** ! Le genre du combat sera aussi représenté avec **Dead or Alive 2**, un titre de baston dont le principe repose sur des joutes en équipe de deux persos. Et voilà !

Extra

La vidéo en « extra » de ce mois-ci ne sera pas une bande-annonce de film, mais un pot-pourri des meilleurs extraits des jeux à venir sur la PS2. Vous reconnaîtrez, parmi le déluge de séquences, des écrans de **WipEout Fusion**, d'**Ace Combat 4** et bien d'autres surprises. Comme quoi, l'avenir s'annonce plutôt bien.



Récap

À l'instar du mois dernier et à notre plus grand regret, encore et seulement 5 Travellings. Mais l'horizon n'est pas bouché, loin s'en faut. Pas plus tard qu'hier, nous avons eu le privilège d'avoir entre les mains une version jouable de Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty prévu pour fin 2001. En deux mots : « ça déchire ! ». Alors, sans vouloir vous faire baver davantage, mais pour saluer votre patience et votre fidélité, voici 5 titres diversifiés et de bonne facture. Bons jeux.

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 36 68 24 68 **	01 41 06 59 97	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71 **	01 41 06 59 95	Lun, Mer, Ven 17h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	-	04 72 65 81 91	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	01 41 06 96 75	Du Lun au Ven 9h30-13h/ 14h-18h30
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.infogrames.fr	08 92 68 30 20 **	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 **	01 46 01 54 01	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 36 68 57 75 **	01 41 06 59 95	Du Lun au Ven 10h-13h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 **	08 03 09 41 64 (1,09F/mn)	Du Lun au Sam 9h-19h30
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 **	-	-

*2,23F/min - **2,21F/min - ***0,99 F/min

En magasin… pas dans Play2Mag ?

Vous ne les avez sans doute pas manqués : Kessen, Driving Emotion Type S et H3O se sont retrouvés dans le commerce avant d'être dans nos pages. Curieusement, deux de ces trois titres ne sont pas des chefs-d'œuvre, bien au contraire… Comme on aime le hasard, on n'y verra pas autre chose mais notre petit doigt nous dit que d'autres titres risquent d'emprunter le même chemin. Voici donc nos favoris pour les semaines à venir… Les plus aigris trouveront qu'il ne s'agit là que de mauvais esprit. Reste à savoir si nos craintes se justifieront…

Street Fighter Ex 3

Oni

NBA Live 2001

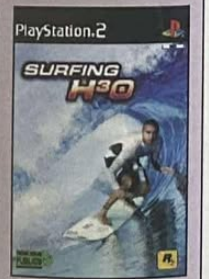
Sky Surfer

Evergrace

Driving Emotion Type S

Les jeux du mois

À éviter



	Jean Santoni	Kendy Ty	Édouard Duchamp	Angel Davila	Julien Hubert	Xavier Brun
Armored Core 2	6	7	7	6	7	7
ESPN Winter X-Games Snowboarding	4	-	5	5	5	-
F1 Racing Champ.	8	7	-	6	8	8
Kessen	6	6	7	6	6	6
Moto GP	6	6	7	6	6	6

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !
1 : Inutile, même pour un collectionneur.
2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.
3 : Des lacunes à tous les niveaux.
4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.
5 : À la limite du rattrapage. Moyen.
6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.
7 : Un bon titre à posséder.
8 : Un incontournable. Aucune hésitation.
9 : À ne manquer sous aucun prétexte.
10 : Le jeu de toute une génération !

Le site du mois

Micromania
www.micromania.fr/une-ps2

Puisque la plupart des éditeurs tiers ne daignent pas encore créer de rubrique sur la PS2, manque de jeux oblige, nous tenions à vous indiquer une adresse différente mais très utile. Actualisé en temps réel, le site de Micromania présente toutes les dernières infos sur la console de Sony, le planning des sorties, les nouveautés, les dates de démonstrations des jeux dans leurs magasins… Enfin un site exhaustif et bien conçu !

PLAYSTATION 2 MAGAZINE

est édité par la société HDP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Tél. Promévente 0 800 19 84 57
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Olivier Scamps, oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse, morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini, nnini@hfp.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando et François Tarrain
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas
Correctrice : Coumba Diop
Secrétaire : Nathalie Bruh
Ont participé à ce numéro : Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, Xavier Brun, Julien Chièze, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Karine Nitkowicz, Julien Hubert, Édouard Duchamp, Christophe Narbonne, Jérôme Darnaudet, Christophe Sétrin, François-Cyril Gérault, Angel Davila, Arnaud Chaudron, Stéphane Hébert, Olivier Fallaix, Pierre Le Pivain et Fabien Deleval.

LA MAQUETTE

Directeur artistique : Christophe Gourdin (cgourdin@hfp.fr) assisté de Joséba Urruela
Rédacteur graphiste : Joséba Urruela
Maquettistes : Catherine Branchut, Nicolas Lainé, Hervé Drouadène, Yohan Méheu et Lionel Gey.
Iconographe : Rémi Autheunier
Correctrice photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITÉ

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clilefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) - jfeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin - hchemin@hfp.fr
Anne Levavasseur

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Hafiba. Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution : Transport Presse.
«PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture Kengo © Lightweight
Ce numéro comprend un CD-Rom déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément ainsi qu'un échantillon Elsève Citrus collé sur une double page de publicité.

Télématique 3615 PSNEWS
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus.
Responsable Télématique : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

ASTUCES
CODES INÉDITS
3615 CHEAT
2,21 F/MN
SOLUTIONS COMPLÈTES

Bulletin d'abonnement

PlayStation.2 **Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !**

6 mois (6 nos) pour 245 F au lieu de ~~294 F~~
soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_
Expire le : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ Date et signature obligatoires :
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ Ville : _____
Date de naissance : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ LPQ50
e-mail : _____

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires.
Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

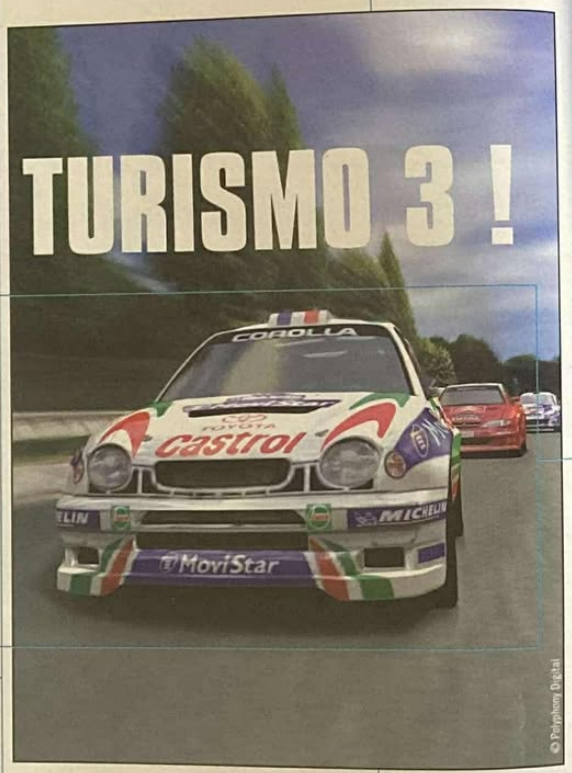
Le mois prochain

Le mois prochain

Damned, comment c'est trop bien ça, la démo exclusive de GT3 dans PlayStation 2 Magazine, un mois avant la sortie du jeu au Japon et en exclusivité mondiale ! Oui, rien que ça. À elle seule, cette démo devrait faire vendre le canard comme des petits pains, alors on ne va pas en plus se creuser les méninges pour écrire plein de papiers intéressants. Whaou ! L'autre, hé ! J'plaisantais ! Parce que du beau linge, va clairement y en avoir dans le numéro de mars. Avec en tête de gondole, les premières impressions à chaud après avoir épluché la démo jouable de Metal Gear Solid 2. Pfui... Décidément, quel dur métier que le nôtre...

Ze exclu mondiale !

LA DÉMO JOUABLE DE GRAN TURISMO 3 !



© Polyphony Digital

Reportages

- Metal Gear Solid 2 (on y a joué et on s'en n'est pas encore remis !)
- WRC 2001
- The Getaway
- Onimusha
- Ace Combat 4

Et toute l'actualité PS2...

Le prochain PlayStation 2 Magazine
sera en kiosque début mars 2001

REBELLE : *n.m.* Qui ne reconnaît pas l'autorité et prend les armes contre l'oppresseur. Luttant pour sa nation, on l'appelle Patriote.

MEL GIBSON
THE PATRIOT

ebelle - 2 / Se dit aussi d'un DVD refusant les compromis romotionnels, offrant à ses partisans cinéphiles des bonus ortant des sentiers battus.
➡ Un quart d'heure de scènes supplémentaires, un reportage ur le tournage (ou "L'Art de la Guerre"), un document sur "Les Vrais Patriotes", la conception des effets spéciaux, comparaison avec les dessins préparatoires, etc...

Plus fort que le film : le DVD

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Blouson 2 en 1: 1% Dr Jekyll, 99% Mme Hyde.